MARS 1994 NUMÉRO 26

MEGADRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - MASTER SYSTEM

MEGA FORCE

MEGA force

le 1er mensuel des consoles SEGA

2 CADEAUX !
Poster de SONIC 3
+ Autocollants
SONIC 1-2-3

TOUS LES ACCESSOIRES SEGA

LES JEUX VIDÉO : TOUS DES B.D. !

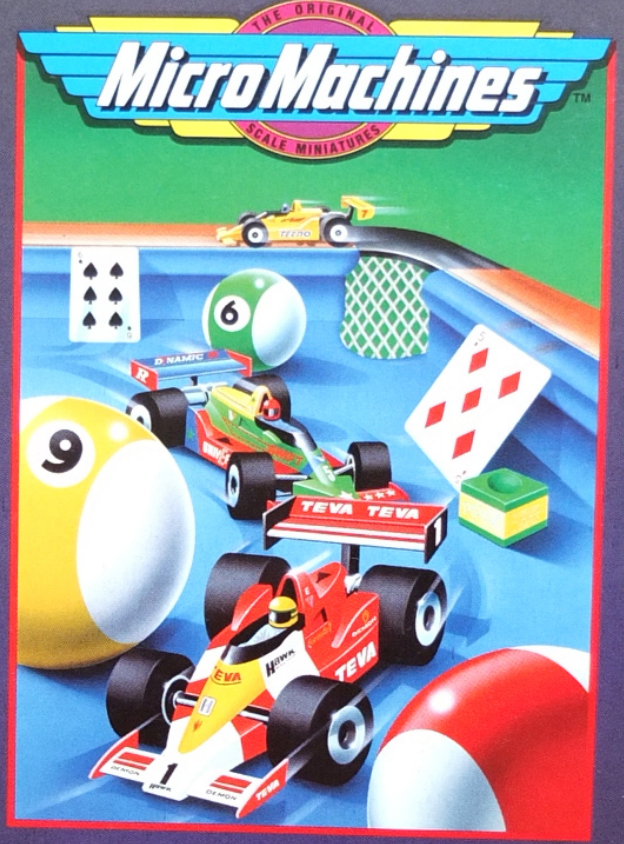
ASTÉRIX (MD)
Tous les niveaux nous tombent sur la tête :
LA "SOLUS TOTALIX" !

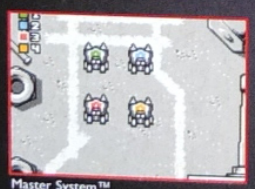
LES 1ères PHOTOS DE
DRAGON BALL Z
sur MEGADRIVE

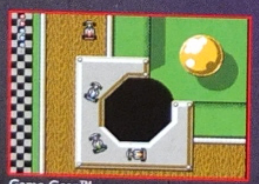
T 4702 - 26 - 30,00 F

N 26 • MARS 1994 • BELGIQUE : 195 FB • LUXEMBOURG : 195 FL • SUISSE : 9,5 FS • CANADA 6,95$ (Can)

C'EST IMPOSSIBLE DE TROUVER PLUS DELIRANT.




Master System™


Game Gear™

MICRO MACHINES

C'est un chaos en miniature! Filez à toute vitesse autour des 27 mini circuits spectaculaires au volant de micro bolides, hélicoptères, hors bords, tanks et voitures de formule 1! CA DECOIFFE...

Megadrive™

Megadrive™

2 JOUEURS SUR 1 GAME GEAR

"La rapidité exceptionnelle du scrolling multidirectionnel des tableaux est extraordinaire." – Console – Game Gea
"Rapide, très nerveux et plein de surprise, ce type de jeu est un vrai un régal..." – Player One – Megadrive
"Les animations sont irréprochables, la vitesse des scrollings est idéale, et la maniabilité est excellente." – Mega Force – Megadrive

CONSOLE + 91% GAME GEAR

Licencé par Sega Enterprises Ltd. pour jouer sur la
MEGA DRIVE™

NOUVEAU!
Licencé par Sega Enterprises Ltd. pour jouer sur la
GAME GEAR™

NOUVEAU!
Licencé par Sega Enterprises Ltd. pour jouer sur la
MASTER SYSTEM™

Codemasters

Codemasters, Lower Farm House, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire CV33 ODL. Tel: +44 926 814 132 Fax: +44 926 817 595

© 1994 Codemasters Software Company Limited ("Codemasters")

SOMMAIRE

N° 26 MARS 1994 PARAIT TOUS LES MOIS

édito

Comme un coup de tonnerre jaillissant dans la nuit, l'annonce de l'arrivée prochaine de Dragon Ball Z sur Megadrive nous a tous engloutis dans un joie infinie. Les feux d'artifice pétèrent de partout, bref c'était la fête. Du coup, Benji a accouru avec sa collection de Mangas pour concocter un petit dossier dont il a le secret. Ne s'arrêtant pas en si bon chemin, il partit à l'aventure des Comics américains et des Mangas japonais pour illustrer un brillant article sur le lien étroit qui unit les jeux vidéo Sega et les bandes dessinées étrangères. Peur de rien, le regard rivé sur l'horizon, Francis le pro s'envole à son tour vers un univers démentiel, celui des accessoires, d'où il vous racontera tout sur ces "périphériques" qui font vivre et vibrer votre console Sega. Un peu en reste, J'm Destroy débarque chez Delphine Sofware, pour zyeuter les nouveaux outils de développement et surtout la version de Flashback sur Mega-CD. Un peu piqué au vif, il faut l'avouer, Manu s'acharne sur Astérix sur Megadrive pour livrer à temps la solution complète du jeu. En ébullition permanente, Mega Force est un magazine de dingues, fait par des dingues et pour des dingues. Mais de quoi ? Des dingues de Sega, bien sûr ! Au fait, nous avons besoin de vous ! Rendez-vous en page 11...

Schmürz

LE FORUM

LE COURRIER DE SCHMÜRZ 4
NEWS 8
SONDAGE LECTEURS 11
LES "COMICS" EN FETE 12
LES SECRETS DE MEGA FORCE 18
ZOOM : LES NOUVEAUX OUTILS 24
ABONNEMENT 27
EN DÉTRESSE 40
LES MEGASCORES 44
HIT-PARADE ET DERNIERES SORTIES 46
SEGA-SAGA : L'UNIVERS DES ACCESSOIRES 50
RÉASSORT / ANCIENS NUMÉROS 78
CONCOURS ELECTRONIC ARTS 109
PETITES ANNONCES 112

LES PREVIEWS

BUBBA 'N'STIX (MD) 32
CASTLE GAMES (MD) 34
DRAGON BALL Z ACTION GAME (MD) 6
HEART OF THE ALIEN (M-CD) 30
JAMMIT (MD) 36
MARKO'S MAGIC FOOTBALL (MD) 38
SHADOW OF THE BEAST II (M-CD) 28

LES MEGA JEUX

ASTÉRIX (MD) 62

LES NOUVEAUTÉS

ART OF FIGHTING (MD) 102
BARKLEY : SHUT UP AND JAM (MD) 88
BODY COUNT (MD) 84
CASTLEVANIA NEW GENERATION (MD) 80
MAC DONALD'S TREASURE LAND (MD) 104
MICRO MACHINES (MS/GG) 106
MUTANT LEAGUE HOCKEY (MD) 94
NBA JAM (MD) 86
NBA JAM (GG) 90
NBA SHOWDOWN (MD) 98
NORMY'S BEACHBABE-O-RAMA (MD) 108
PGA EURO TOUR GOLF (MD) 92
PGA TOUR GOLF (GG) 111
PINK PANTHER (MD) 96
SENSIBLE SOCCER (GG) 110
THE LOST VIKINGS (MD) 82
WINTER CHALLENGE (MD) 100

MEGA force

MEGA FORCE est édité par **Mega Press**, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • **Adresse Courrier :** 103 boulevard Mac Donald, 2ème étage, 75 019 PARIS • Tél. : (1) 40 05 00 87, Fax : (1) 40 38 31 34 • **Directeur de la Publication :** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef :** Jean-Marc DEMOLY • **Secrétaire Général de Rédaction :** François GABERT • **3615 MEGA FORCE, Animateur :** Schmürz • **Direction Artistique :** Dominique DESSEIGNE • **Maquette :** Mireille GUÉRINEAU, Michaël CAMBOUR, et la participation exceptionnelle de Corinne BISMUTH • **Chefs de Rubriques :** Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • **Illustrations des rubriques :** Alain BERTRAND • **Couverture :** Michaël CAMBOUR • **Illustration de couverture :** Dragon Ball Z © Bird Studio / Shuensha • Fuji T.V. • Toei gamen 250 — 119 15 – animekora Y.K. • **Publicité :** Isabelle Weill • **Directeur des ventes :** Philippe THOREAU, Tél.: 43 44 77 77 Terminal EB6 • **Modification et service de réassort :** N° vert : 05 19 84 57 • **Photogravure :** PPO • **Impression :** JEAN DIDIER • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution • **Ont collaboré à ce numéro :** Julien MINIER, MANU, BENJI, MK2 • **Dossier :** ASTÉRIX réalisé par **MANU et DANBOSS** sous licence de PARAGON Publishing UK et © Les Éditions Albert-René / Goscinny • **Tirage de ce numéro :** 150 000 exemplaires • Ce numéro comporte un encart 4 pages non folioté, pour stickers autocollants.

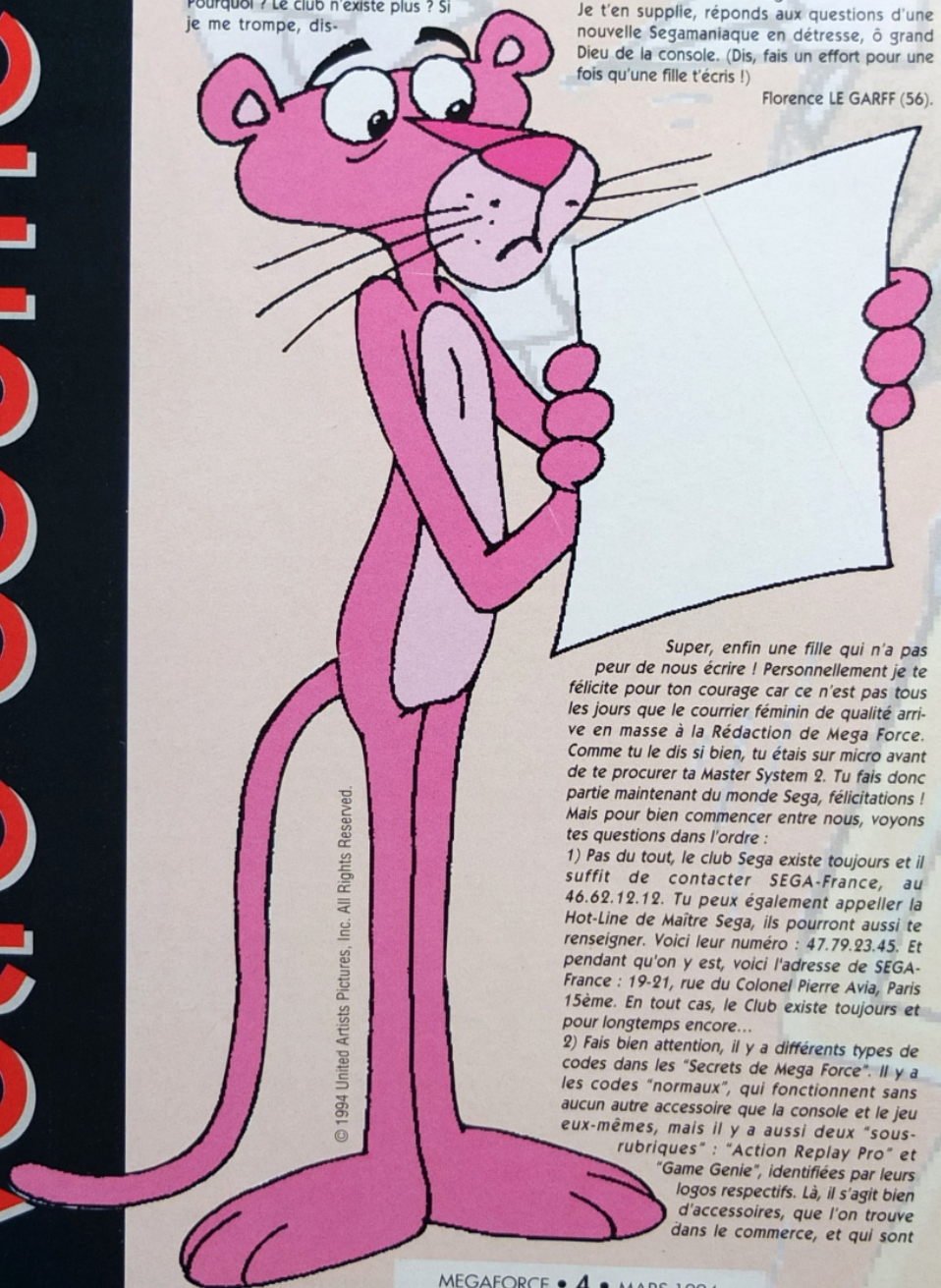
votre courrier

Bonjour à tous et à toutes ! Un immense merci pour votre abondant courrier auquel nous essayons de répondre ci-dessous. Pour vos prochains envois, n'oubliez pas l'adresse exacte :

SCHMÜRZ - MEGA FORCE,
103, Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

● Avé Schmürz !
Ancienne Amstradienne, je me suis transformée il y a 5 mois en Segamaniaque : j'ai une Master System 2. Mais je vais sans doute bientôt me payer une MD car, mal renseignée sur la capacité de la Master System, je suis un peu déçue. Bien que cela fait peu de temps que je connais ton mag, je peux déjà t'envoyer un train entier rempli de compliments car Mega Force est, est... (il n'y a même pas de mot pour le qualifier tellement il est chouette). Mais voilà, quelques questions trottent dans ma tête et commencent à dévorer mon cerveau :
1) J'ai commandé quelques anciens numéros et dans le n°16, il y avait un bon d'inscription pour le club Sega, mais je n'en trouve plus. Pourquoi ? Le club n'existe plus ? Si je me trompe, dis-moi comment faire pour m'inscrire.
2) Dans les Secrets de Mega Force, que signifient les codes pour les jeux MD ? Faut-il un accessoire pour les utiliser ? Si oui, lequel ?
3) Serait-il possible de glisser plus de trucs et astuces dans ton mag ?
4) Quelle est la différence entre une manette Pro 2 et Pro 4 ? Peut-on les utiliser pour n'importe quel jeu MD ?
5) Dernière question : je possède 5 jeux Master System 2. Comme j'ai l'intention d'acheter une MD, est-il plus intéressant de vendre mes jeux avec ma Master System et de les acheter sur Megadrive, ou bien vaut-il mieux acheter l'accessoire qui permet de jouer avec des jeux Master System sur une console Megadrive ?
Je t'en supplie, réponds aux questions d'une nouvelle Segamaniaque en détresse, ô grand Dieu de la console. (Dis, fais un effort pour une fois qu'une fille t'écris !)

Florence LE GARFF (56).



Super, enfin une fille qui n'a pas peur de nous écrire ! Personnellement je te félicite pour ton courage car ce n'est pas tous les jours que le courrier féminin de qualité arrive en masse à la Rédaction de Mega Force. Comme tu le dis si bien, tu étais sur micro avant de te procurer ta Master System 2. Tu fais donc partie maintenant du monde Sega, félicitations ! Mais pour bien commencer entre nous, voyons tes questions dans l'ordre :
1) Pas du tout, le club Sega existe toujours et il suffit de contacter SEGA-France, au 46.62.12.12. Tu peux également appeller la Hot-Line de Maître Sega, ils pourront aussi te renseigner. Voici leur numéro : 47.79.23.45. Et pendant qu'on y est, voici l'adresse de SEGA-France : 19-21, rue du Colonel Pierre Avia, Paris 15ème. En tout cas, le Club existe toujours et pour longtemps encore...
2) Fais bien attention, il y a différents types de codes dans les "Secrets de Mega Force". Il y a les codes "normaux", qui fonctionnent sans aucun autre accessoire que la console et le jeu eux-mêmes, mais il y a aussi deux "sous-rubriques" : "Action Replay Pro" et "Game Genie", identifiées par leurs logos respectifs. Là, il s'agit bien d'accessoires, que l'on trouve dans le commerce, et qui sont des interfaces que l'on place entre la console et la cartouche de jeu. Les codes donnés pour ces accessoires ne peuvent être évidemment utilisés qu'avec ces derniers... Pour ta gouverne, sache que tous les deux ont une fonction similaire, sauf que l'Action Replay Pro permet à son utilisateur de chercher lui-même ses codes, tandis que le Game Genie fonctionne avec des codes fournis par son constructeur.
3) Bien sûr, il est toujours possible de mettre plus de ceci, ou plus de cela, dans Mega Force, mais il ne faut pas perdre de vue que son but premier est de présenter les prochains jeux à venir et de tester les sorties en cours. En premier lieu, c'est l'information qui passe avant les autres rubriques, mais il est aussi vrai que l'une de nos priorités reste les astuces, qui sont un atout important pour le joueur. Nous essayons de leur conserver une place conséquente, mais il faut bien comprendre aussi que les astuces ne sont pas extensibles à l'infini, leur présence dépendant du bon vouloir des programmeurs de jeux et... des testeurs qui les cherchent des heures durant !
4) Pour tout ce qui est "accessoire Sega" (manette, adaptateur, consoles, etc.), regarde un peu plus loin dans ce numéro, justement, et tu trouveras une rubrique spéciale "accessoires", réalisée par nos amis Françis et Benji, les MegaForceurs en chef.
5) Bien sûr, j'aurais tendance à te dire de revendre tes jeux Master System avec la console du même nom, mais cela dépend de toi uniquement. Est-ce que tu joues encore beaucoup avec ces jeux MS, là est la question !? Si c'est le cas, conserve-les et paye-toi le convertisseur en sus de la Megadrive. Mais fais tout de même attention, car de nombreux jeux sont développés à la fois sur MS et sur MD, il ne faut pas l'oublier. Or les versions "MD" sont souvent déclinées en fonction des performances de la MD, et sont plus beaux et/ou mieux animés, ou encore plus compliqués. Dans ce cas, il vaut mieux essayer de revendre tes versions MS, pour reprendre des versions MD et en profiter pleinement sur ta future nouvelle console.
Voilà, tu vois, je n'ai pas eu besoin de faire un grand effort pour te répondre, au contraire ce fut un véritable plaisir. À bientôt !

● Salut Mega Schmürz,
Ton mag est vraiment super et s'améliore extraordinairement, maintenant si tu veux, passons aux questions :
1) Warriors of Fate et Blandia, deux jeux de baston qui devaient sortir sur Megadrive, mais je ne les ai pas encore vus, pourquoi ?
2) Pourrais-tu m'aider à choisir entre Eternal Champions, TMHT Fighter, Mortal Kombat et Fatal Fury ?
3) Est-ce que Dragon's Revenge vaut le coup car j'ai déjà Dragon's Fury ?
4) Pourrais-tu faire un plan complet de Super Street Fighter 2 ?
5) Quand la console 32 Bits de Sega sortira t-elle en France et peux-tu me donner d'autres infos ?
6) Pourquoi ne faites-vous pas de BD avec Sonic, Tails, toi bien sûr et les deux amis de Sonic, Ray et Mighty ?
Merci et salut. J'espère que ma lettre te plaira et qu'elle aura l'honneur de figurer dans ton super méga mag.

Olivier, un Segamaniaque.

© 1994 United Artists Pictures, Inc. All Rights Reserved.

Salut à toi Olivier,
1) Ces deux jeux d'arcade, que sont Warriors of Fate de Capcom et Blandia de Taito, ne sont pas pour tout de suite, mais je ne sais pas s'ils sont vraiment prévus, officiellement. D'ailleurs, je me demande où est-ce que tu as entendu parler de ces jeux, à propos de la Megadrive ?
2) Pour ma part, je préfère te donner un classement par préférence décroissante pour ces jeux de baston, car ils ont tous un intérêt différent : Eternal Champions, Mortal Kombat, TMHT Tournament Fighter et Fatal Fury.
3) Tout à fait, Dragon's Revenge est une suite digne de ce nom de Dragon's Fury. Cette nouvelle cartouche est vraiment géniale, si tu doutes un peu, essaye-le avant. C'est la meilleure chose que je te souhaite !
4) Attends au moins que le jeu soit sorti, ce qui n'est pas encore une chose certaine !
5) La future console 32 bits de Sega, qui se prénommera la "Saturn", devrait sortir pour Noël 94, et elle va faire un malheur ! Si tu veux d'autres infos sur cette console du futur, regarde dans ton Mega Force n° 22, ou commande-le si tu l'as perdu.
6) Tu sais, je suis modeste et Sonic est tellement célèbre que je n'ose pas... Mais il existe déjà une B.D. le mettant en scène. Peut-être ferons-nous aussi quelque chose, mais pour l'instant, rien de décidé !
Merci pour tes super questions, et à la prochaine...

● O salut à toi, grand Schmürz,
Soleil de lune te parle pour sa tribu.
1) Quel est le prix de la manette ASCII Pad MD 6 de Asciiware ; où peut-on la trouver et est-ce qu'elle vaut le déplacement ?
2) Le CDX, dit "Multimedia CD ROM", est-il vraiment aussi bien que le Mega-CD et la Megadrive ?
3) Quand sortira le CDX en France et pour quel prix ?
4) Quels seront les jeux livrés avec et vaudront-ils le coup ?
5) "My Paint", sur Mega-CD, est-il aussi bien que son concurrent sur la console de ce plombier à salopette rouge ?
6) NBA Jam est-il le meilleur jeu de basket sur Megadrive ?
7) Faut-il une manette à six boutons pour jouer à NBA Jam ?
8) Peux-tu me citer quelques noms de jeux utilisant la manette à six boutons ?
Soleil de Lune te remercie de lui répondre.

Salut à toi, ô grand Soleil de Lune. La tribu Mega Force te répond.
1) Comme pour Florence, regarde la rubrique "Accessoires" dans ce numéro et tu sauras tout ce qu'il faut savoir. En particulier pour cette manette de jeu.
2) Je n'y crois même pas, est-ce que tu as lu correctement ce qui a été dit sur le CDX dans le reportage sur le CES de Las Vegas, dans notre numéro précédent ? Sache que le CDX est une Megadrive avec un Mega-CD, compactés et indissociables. C'est donc exactement la même chose.
3) La sortie du CDX en France serait prévue pour le mois de Juin prochain...
4) Pas moins que tous les jeux Mega-CD et tous les jeux Megadrive ! Enfin, ils ne seront pas "livrés avec", évidemment, mais cette machine accèdera à toute cette logithèque...
5) C'est obligé, il n'est même pas permis d'avoir un seul doute à propos de sa supériorité face à ses concurrents.
6) Ce n'est pas réellement le meilleur, mais en tout cas c'est le plus fun, c'est clair !
7) Non, la manette à six boutons n'est pas indispensable pour jouer à NBA Jam, une manette normale à 3 boutons suffit largement.
8) Voici quelques jeux qui utilisent les manettes à six boutons : Street Fighter 2 Champion Edition, Mortal Kombat,...
Grand Schmürz te remercie de lui avoir écrit !

● Cher Schmürz,
Je voudrais savoir comment trouver le livre officiel "Sega Megadrive, Des Trucs pour gagner". J'attends ta réponse avec impatience. D'avance merci.

Hervé CHAZAL (19).

Tu devrais pouvoir te procurer cet ouvrage dans toutes les librairies et surtout chez les revendeurs de jeux vidéo, mais tu peux aussi contacter Sega-France qui te donnera le nom d'une librairie vendant ce livre. Pour ma part, j'irais voir dans les rayons Micro-informatique des grandes librairies... En cas de difficulté, tu dois sans doute pouvoir aussi le commander directement auprès de Sega-France ou du Club... (voir les coordonnées dans notre réponse à la première lettre).
Bon courage !

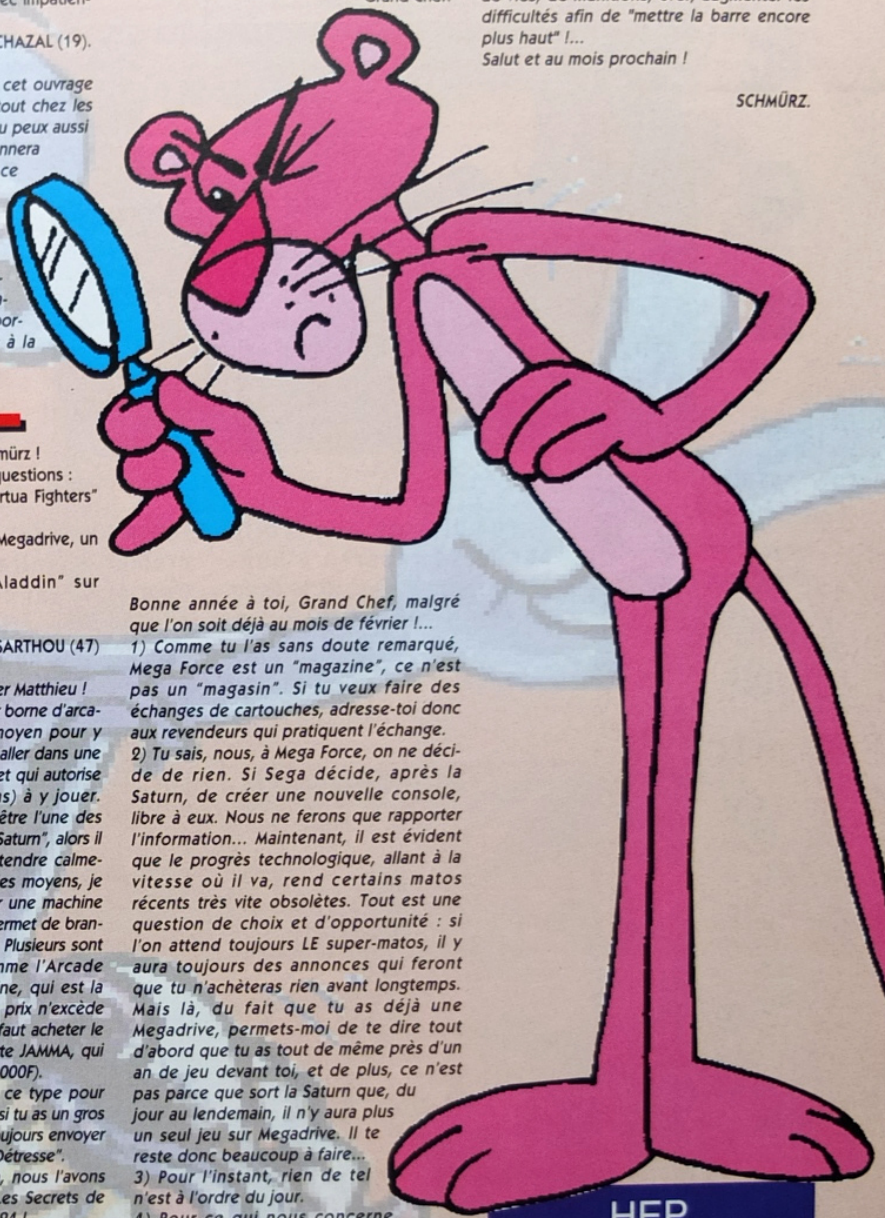
● Salut, ô supermegahyper Schmürz !
Je voudrais te poser quelques questions :
1) Sur quelle console le jeu "Virtua Fighters" est-il ?
2) Y-a-t-il, dans QuackShot sur Megadrive, un code pour choisir son niveau ?
3) Même question pour "Aladdin" sur Megadrive ?
Merci de me répondre, Ciao...

Matthieu SARTHOU (47)

Je te renvoie ton salut, mon cher Matthieu !
1) Le jeu "Virtua Fighters" est sur borne d'arcade. C'est-à-dire que le seul moyen pour y jouer en ce moment consiste à aller dans une salle de jeux près de chez toi, et qui autorise les mineurs (moins de 18 ans) à y jouer. Toujours est-il que ce devrait être l'une des premières sorties sur la future "Saturn", alors il te reste toujours l'option d'attendre calmement. Par ailleurs, si tu en as les moyens, je peux te conseiller de t'acheter une machine d'arcade pour particulier, qui permet de brancher ce type de jeu sur ta télé. Plusieurs sont en vente actuellement, comme l'Arcade System ou l'OverGame Machine, qui est la petite dernière. D'ailleurs, son prix n'excède pas 1500 F. En revanche, il te faut acheter le jeu, ou plus précisément la carte JAMMA, qui vaut très cher (environ 5000 à 6000F).
2) Il n'existe pas de code de ce type pour QuackShot sur Megadrive. Mais si tu as un gros problème sur ce jeu, tu peux toujours envoyer une lettre à notre rubrique "En Détresse".
3) En revanche, pour Aladdin, nous l'avons publié dans notre rubrique "Les Secrets de Mega Force" de notre numéro 24 !
Allez, amuse-toi bien et à ta prochaine lettre !

● Salut à toi Schmürz,
Grand Chef content de Mega Force, car Mega Force génial. Grand Chef pas content car moi avoir écrit et pas avoir réponse sur livre. Voici mes questions :
1) Pourquoi ne pas faire un échange de jeux sur Mega Force ?
2) Je voudrais savoir si, après la Saturn, vous allez faire une autre console... Car moi, j'ai acheté la Megadrive et le Mega-CD. Et je voudrais rester sur ma MD.
3) Je voudrais savoir si vous allez faire une offre exceptionnelle pour le Mega Games 2 ?
4) Je voudrais savoir si vous allez faire le jeu Dragon Ball Z sur Mega-CD ou Megadrive ?
5) Faut-il que je vende ma MD et mon M-CD pour acheter la Saturn ?
6) Est-ce intéressant d'acheter la Game Génie quand on termine pratiquement tous les jeux ?
Bonne année 1994 et bonne continuation pour Mega Force. À bientôt.

Grand Chef.



Bonne année à toi, Grand Chef, malgré que l'on soit déjà au mois de février !...
1) Comme tu l'as sans doute remarqué, Mega Force est un "magazine", ce n'est pas un "magasin". Si tu veux faire des échanges de cartouches, adresse-toi donc aux revendeurs qui pratiquent l'échange.
2) Tu sais, nous, à Mega Force, on ne décide de rien. Si Sega décide, après la Saturn, de créer une nouvelle console, libre à eux. Nous ne ferons que rapporter l'information... Maintenant, il est évident que le progrès technologique, allant à la vitesse où il va, rend certains matos récents très vite obsolètes. Tout est une question de choix et d'opportunité : si l'on attend toujours LE super-matos, il y aura toujours des annonces qui feront que tu n'achèteras rien avant longtemps. Mais là, du fait que tu as déjà une Megadrive, permets-moi de te dire tout d'abord que tu as tout de même près d'un an de jeu devant toi, et de plus, ce n'est pas parce que sort la Saturn que, du jour au lendemain, il n'y aura plus un seul jeu sur Megadrive. Il te reste donc beaucoup à faire...
3) Pour l'instant, rien de tel n'est à l'ordre du jour.
4) Pour ce qui nous concerne, non, nous n'allons rien faire du tout, mais Bandaï annonce la sortie de Dragon Ball Z pour le milieu de l'année sur Megadrive.
5) Attends donc encore un peu... Nous n'en sommes pas encore là, car après tout, personne ne l'a encore vue, cette fameuse Saturn. Et puis c'est un peu ce dont nous parlions à propos de ta 2ème question : d'ici presque un an, tu en as des heures de jeu devant toi !...
6) C'est sympa de faire les questions et les réponses. Avec, toi le chômage est proche... Non, évidemment, des accessoires comme le Game Genie ou l'Action Replay Pro constituent des "aides" au jeu, et si l'on est une "bête" qui termine tous ses jeux les doigts dans le nez et en 5 minutes, on n'en a aucun besoin. Mais j'utilise ici le terme "besoin" en connaissance de cause, au sens "d'indispensable"... En revanche, il faut savoir que ces accessoires, dans la plupart des cas, permettent aussi de "corser" les difficultés d'un jeu, et à ce titre, même une telle "bête" peut s'y intéresser... Au contraire ! En effet, on peut ainsi diminuer le nombre de vies, de munitions, bref, augmenter les difficultés afin de "mettre la barre encore plus haut" !...
Salut et au mois prochain !

SCHMÜRZ.

HEP, VOUS LÀ-BAS !

Oui, vous, c'est bien à vous que je m'adresse : n'hésitez pas à nous envoyer vos dessins personnels ! Toutes vos œuvres sont les bienvenues ! À vos crayons...

BANDAI

ÉDITEUR

DISPONIBILITÉ : JUIN 1994

Il semblerait que cette année 94 réserve d'heureuses surprises aux fans d'animation japonaise en France. Dans le courant du mois de mars, les spectateurs avertis pourront assister à la

projection de Porco Rosso de Myazaki, chef-d'œuvre dans la droite lignée d'Akira, du génial Otomo, sorti pratiquement à la même époque, il y a trois ans ; Akira, justement, dont l'adaptation Mega-CD par l'éditeur TH-Q est en cours, pour un prochain lancement sur le marché qui promet de faire du bruit. Tout comme Dragon Ball Z sur Megadrive, titre que nul ne pensait voir un jour faire partie de la longue liste des jeux Sega sur console (car, en arcade, il existe déjà au Japon et les premières images cartonnent vraiment !).

SON GOKOU, PICCOLO, FREEZA ET LES AUTRES

Étant à l'origine un "manga" (bande dessinée japonaise) du célèbre Akira Toriyama (Dr Slump), Dragon Ball prit une telle ampleur que, outre la série TV, s'ensuivirent les films, les goodies (CD, poupées, cahiers, etc.) et, finalement, les jeux vidéo. Si bien que l'on peut véritablement parler aujourd'hui d'un phénomène de mode ; Son Gokou se plaçant à égalité avec Mickey, en terme de notoriété, dans les écoles primaires françaises. Dans ce jeu de baston signé Bandaï, Son Gokou se retrouve confronté à la dizaine de personnages favoris des épisodes TV, de Piccolo, alias Satan-Petit-Cœur, à Vegeta en passant par l'infâme Freeza dans sa dernière transformation. Le joueur choisit entre un mode practice, un mode scénario et un mode deux joueurs. Les combats prennent place sur

DRAGON

ACTION

DRAGON BALL Z

GAME

la planète Nameku, le tatami du tournoi des arts martiaux ou encore sur le parvis du temple de Kami Sama, le "Tout Puissant" en français.

GENKI DAMA, KAMEHAME ET KAIO KEN

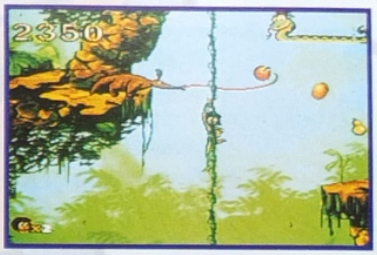
Bien entendu, tous les coups sont permis, du coup de poing qui éclate la montagne la plus proche jusqu'au Kamehameha capable de détruire une planète entière. Amateurs de spectacle et accros de la série, vous ne serez probablement pas déçus. Tout le jeu rappelle les 15 minutes hebdomadaires du mercredi matin (mer..., je me suis trahi !), voire, pour les puristes, l'univers des OVA dits "Original Video Animation" qui sortent régulièrement chez nos amis nippons et que l'on peut trouver en laser-disque NTSC en France avec un peu de persévérance (il y en aura dix en tout, d'ici le mois de juillet). Les graphismes sont colorés et les voix digits des protagonistes assez réussies. Quant aux coups spéciaux, c'est du délire ! Ils envahissent l'écran et l'on se demande comment l'adversaire parvient non seulement à les éviter, mais aussi à les renvoyer dans la tronche de l'attaquant. Un jeu à s'en faire des cheveux blancs, ou jaunes couleurs Sayajin pour les plus chanceux... Rendez-vous très prochainement, soyez-en sûr !

© Bird Studio / Shuensha • Fuji T.V. • Toei gamen 250 — 119 15 – animekora Y.K.

LE LIVRE DE LA JUNGLE

MEGADRIVE / VIRGIN

Après Aladdin, dont on ne cessera jamais de vanter les mérites, Virgin récidive dans l'adaptation des dessins animés de Walt Diney, avec cette fois, le Livre De La Jungle. Contrairement à la précédente production, celle-ci sera entièrement réalisée en interne dans les locaux de Virgin US. Laissant une grande liberté aux auteurs, Disney n'aura même pas fourni les animations et, en fait, le "géant" américain n'aura que supervisé l'ensemble. Du coup, Le Livre De La Jungle est un jeu de plates-formes qui s'étendra sur une dizaine de niveaux et comportera cinq niveaux de bonus, dans lesquels il faudra amasser le plus de points possible. Parmi les ruines, les maisons du haut des cimes, la forêt, il faudra faire particulièrement attention aux asticots sauteurs, serpents et autres animaux malfaisants, qui n'auront qu'une seule envie : bouffer Mowgli tout cru ! En lutte avec Cheer Khan, il devra récupérer des régimes de bananes pour ne pas tomber à court de munitions lorsque les choses deviendront (rapidement) très "coriaces"... Annoncé pour une sortie nationale au cours du printemps prochain, Le Livre De La Jungle devrait être l'un des prochains grands hits sur Megadrive.



SCRATCH GOLF

GAME GEAR / VIC TOKAI

Pour l'instant, aucune confirmation officielle ne nous est parvenue quant à une quelconque commercialisation définitive de Scratch Golf sur Game Gear en France. Toutefois, ce sport connaissant un essor fantastique au Japon et aux States, nous ne pouvions qu'espérer que cette réalisation de Vic Tokai apparaisse un jour dans notre chère patrie. Simulation de golf par excellence, Scratch Golf vous permettra de lutter à plusieurs sur plus de dix-huit trous. Tous les obstacles et embûches traditionnelles seront présentes ici : bunkers, cours d'eau, ruff, j'en passe et des meilleurs....

KICK OFF III

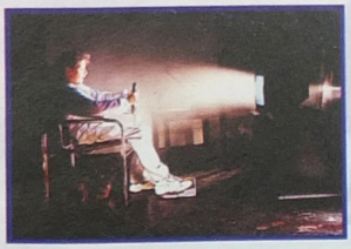
MEGADRIVE / VIRGIN

Encore en cours de développement dans les bureaux de Virgin Interactive Entertainment en Angleterre, "Kick Off 3" devrait être disponible alors que nous serons tous devant nos petits écrans pour suivre la Coupe du Monde de Football aux États-Unis. Plus complète, au niveau des options de jeux, que ses versions précédentes, cette simulation de football devrait tout de même garder le côté sympathique qu'on lui a toujours connu. Grâce à une vision "de haut" du terrain qui scrolle dans toutes les directions, Kick Off III devrait être une véritable simulation qui satisfera tous les amoureux du foot. Et Zeus sait qu'ils sont nombreux !

UN NOUVEAU MAGASIN

Le mardi 8 mars, le magasin Score Games, spécialisé dans l'achat et la vente de cartouches d'occasion, ouvre une nouvelle surface de vente à Antony, à 10km au Sud de Paris. D'une surface de 180 mètres carrés, ce magasin comprendra un Show-Room, où toutes les consoles seront en démonstration permanente, et un espace "reprise" géré par ordinateur. Le stock, nous dit-on, devrait être encore plus important que dans le magasin précédent. Pour fêter l'ouverture de son nouveau magasin, Score Games offrira une carte plastifiée des personnages de Dragon Ball Z pour un achat supérieur à 200 Francs, et une montre pour un achat supérieur à 600 F. Cette promotion sera maintenue jusqu'au 31 mars. Score Games : 25/27 Avenue de la Division Leclerc, Nationale 20n. 92160 ANTONY. Téléphone : 46.66.56.66

FREE WHEEL
MD / SPECTRA VIDEO

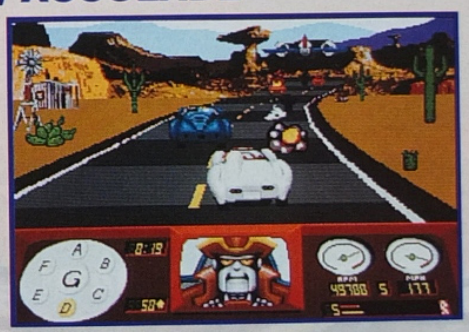


Le Free Wheel est un tout nouveau joystick, spécialement étudié pour les courses de voitures, et qui permet au joueur de se retrouver en véritable situation, un volant entre les mains. Sans doute (nous ne l'avons pas encore testé) épuisant à la longue — car tenir un tel objet à bout de bras pendant plusieurs minutes doit relever de l'exploit—, le Free Wheel est néanmoins annoncé en Angleterre au prix de 34.99£, soit environ 300 Francs.

LA NUIT DES CYBERLANDERS DU CLAN CAMPBELL

Si je vous dis "le whisky Clan Campbell", faites-vous immédiatement le lien avec la réalité virtuelle ? Vous non plus ? Sachez pourtant que le 1er février dernier avait lieu la première "Nuit des Cyberlanders" au Palace, célèbre boîte branchée parisienne, à l'initiative du Clan Campbell. Malgré une organisation qui n'était pas à la hauteur et un matériel loué pas toujours au point, les participants, d'illustres quadragénaires prétentieux de notre presse périodique nationale, ont pu tester le "Cybersystem" pour, je cite, "y mener un combat acharné contre un autre guerrier". Par paires, les joueurs munis d'un casque s'affrontaient dans un monde en 3-D, géré en temps réel. Amusant, mais déjà vu. Seul bon point : ce genre de manifestation donnera une idée plus concrète de la réalité virtuelle au "vulgum pecus".

SPEED RACER :
THE CHALLENGE OF RACER X
MEGADRIVE / ACCOLADE



Partez autour du monde, à travers 6 courses étonnantes et palpitantes, au volant de super bolides, équipés de multiples gadgets... Traversez le col du danger, la vallée de la destruction et bien d'autres endroits encore plus dangereux... Affrontez les plus terribles bandits ou défiez votre meilleur ami dans un face à face impitoyable (écran partagé), où tous les coups sont permis... Cette simulation de course automobile est tirée de l'un des plus célèbres dessins animés d'Amérique, et vous retrouverez dans le jeu la plupart des personnages : Captain Terror, Trixie, Snake Oiler, Spridle et bien d'autres.

J-CART
MD / CODEMASTERS

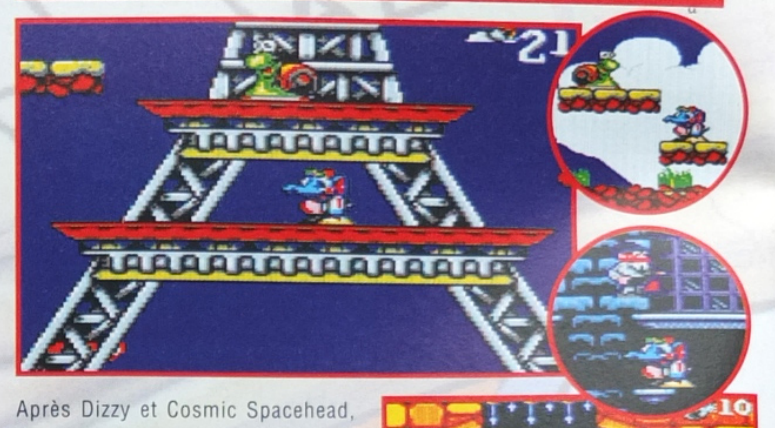
Les créateurs du très célèbre Game Genie annoncent la sortie prochaine d'un nouvel adaptateur quatre joueurs pour Megadrive. Cela n'en fera qu'un de plus, me direz-vous, entre celui d'Electronic Arts et celui de Sega... Le J-Cart est en fait une cartouche classique, comportant un jeu qui permet en plus de connecter deux nouveaux joysticks. Le prix de cette cartouche un peu spéciale ne devrait pas excéder celui d'un jeu classique, ce qui est plutôt un bon point. Le premier jeu qui utilisera ce nouvel accessoire sera "Tennis All-Stars", qui devrait être disponible dans le courant du mois de mai.

ERRARE HUMANUM C.E.S.

Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ? Vous vous souvenez du C.E.S. de Las Vegas, dans notre précédent numéro ? Eh bien, sachez que j'ai été "enduit d'erreur" deux fois de suite lors de la rédaction de ce compte-rendu. La première faute grave vient d'un problème de compréhension de la langue anglaise. Le slogan de Nintendo of America, "The best play here" ne signifie en aucun cas "le meilleur jeu de notre côté", mais bel et bien "les meilleurs joueurs jouent ici", sous-entendu "chez nous, avec nos produits". Deuxième anicroche : l'aurtografe de Cammy, nouvelle venue dans le clan des "Street Fighters". Selon moi, il s'agissait de Kamy. J'avais tort une fois de plus. Enfin, je viens de recevoir Heart of the Alien (Another World 1 et sa suite) sur Mega-CD, dont vous avez une Preview dans le présent numéro. L'éditeur n'en est pas Interplay, mais Virgin Interactive Entertainment.

CJ - ELEPHANT FUGITIVE

GAME GEAR / CODEMASTERS



Après Dizzy et Cosmic Spacehead, Columbus Jumbo, gentil petit éléphant, serait-il le nouveau héros de l'éditeur anglais ? Peut-être bien. Quoi qu'il en soit, celui-ci débarque pour la première fois sur la portable de Sega dans un jeu de plates-formes très amusant. L'histoire : de méchants chasseurs ont réussi à le capturer pour le compte d'un grand zoo londonien. Mais la vie en captivité n'étant guère séduisante, il parvient à s'enfuir, bon gré mal gré. Il lui reste à refaire le trajet en sens inverse, en partant de la patrie de Shakespeare jusqu'au continent africain dont il est originaire, soit six niveaux parcourir en tout, armé de sa simple trompe lanceuse de cacahuètes et d'un parapluie pour des chutes en douceur. CJ - Elephant Fugitive devrait sortir en France sur Game Gear et Master System dans le courant du mois de novembre prochain.

HYPER DUNK

MEGADRIVE / KONAMI

Konami, éleveur de tortues, se lance dans la simulation sportive avec ce jeu Megadrive prévu pour le mois d'avril 1994. Cette fois, pas de dunks enflammés ni de "Street ball" remanié pour suivre la mode, mais de la simulation pure et dure. 16 équipes comprenant 192 basketteurs aux caractéristiques propres sont au programme. Seul ou accompagné de sept potes, soit 8 joueurs au total, reliés à la console via deux multipads Sega, vous aurez l'occasion d'engager de véritables play-offs. Enfin un terrain vu de dessus, de 3/4 pour être exact, qui vous procure une bonne vision des choses. Rendez-vous très prochainement pour savoir si l'éditeur japonais a vraiment pensé à tout !

NE MANQUEZ PAS NOTRE PROCHAIN NUMÉRO DE

MEGA FORCE

EN KIOSQUE LE 6 AVRIL PROCHAIN !

GRANDE CONSULTATION NATIONALE

Ce n'est pas tous les jours qu'on vous sollicite. Quoique. Ce n'est pas tous les jours non plus que l'on vous pose tout plein de questions. Quoique. Ce n'est pas tous les jours que l'on organise avec nos confrères de Super Power, de Joystick et de Joypad une Grande Consultation Nationale pour savoir à quoi vous aspirez et ce que vous êtes réellement, à part des héros qui ne cessent d'écraser et de zigouiller des bestioles à qui mieux-mieux. Bref, ce n'est pas tous les jours que l'on offre en plus des posters méga-géants de Street Fighter II à 100 participants tirés au sort qui auront eu la clairvoyance de répondre à notre Grande Consultation Nationale. Quoique...

QUI ETES-VOUS ?

Avez-vous acheté MEGA FORCE pour la 1ère fois ?

A1 ☐ Oui A2 ☒ Non

Achetez-vous MEGA FORCE :

B1 ☒ Chaque mois
B2 ☐ De temps en temps
B3 ☐ Abonné

Si c'est de temps en temps, pourquoi ?

C1 ☐ Pas de thunes
C2 ☐ J'en achète un autre régulièrement
Lequel : .....
C3 ☐ Uniquement si son contenu me plaît

Qu'est-ce qui vous motive le plus lors de l'achat d'un magazine ?

D1 ☒ Son contenu
D2 ☐ Le cadeau gratuit
D3 ☒ L'illustration de couverture
D4 ☒ Les accroches de couverture

Préférez-vous acheter :

E1 ☒ Un bon magazine sans cadeau
E2 ☐ Un magazine moyen avec un cadeau

Quelle(s) console(s) avez-vous ?

F1 ☐ NES
F2 ☒ MASTER SYSTEM
F3 ☐ GAME BOY
F4 ☐ GAME GEAR
F5 ☐ MEGADRIVE française
F6 ☐ MEGADRIVE Us ou Jap
F7 ☐ SUPER NINTENDO
F8 ☐ SUPER NES US
F9 ☐ SUPER FAMICOM
F10 ☐ MEGA CD français
F11 ☐ MEGA CD Us ou Jap

Avez-vous un adaptateur ?

G1 ☐ Pour utiliser les cartouches étrangères
G2 ☐ ACTION REPLAY
G3 ☐ GAME GENIE

Que pensez-vous acheter en 94 ?

H1 ☐ NES
H2 ☐ MASTER SYSTEM
H3 ☐ GAME BOY
H4 ☐ GAME GEAR
H5 ☒ MEGADRIVE française
H6 ☐ MEGADRIVE Us ou Jap
H7 ☐ SUPER NINTENDO
H8 ☐ SUPER NES US
H9 ☐ SUPER FAMICOM
H10 ☐ MEGA CD français
H11 ☐ MEGA CD Us ou Jap
H12 ☐ PC
H13 ☐ CD ROM PC
H14 ☐ AMIGA
H15 ☐ JAGUAR
H16 ☐ 3DO
H17 ☐ CDI
H18 ☐ CD 32
H19 ☐ MULTI MEGA de SEGA

SI VOUS AVEZ UNE CONSOLE FRANÇAISE :

Êtes-vous TRÈS intéressé par l'actualité des jeux d'import ?

I1 ☒ oui I2 ☐ non I3 ☐ bofff

Les tests de jeux imports vous intéressent-ils ?

J1 ☒ oui J2 ☐ non J3 ☐ bofff

SI VOUS AVEZ UNE CONSOLE D'IMPORT :

Êtes-vous TRES intéressé par l'actualité des jeux officiels ?

K1 ☐ oui K2 ☐ non K3 ☐ bofff

Les tests de jeux officiels vous intéressent-ils ?

L1 ☐ oui L2 ☐ non L3 ☐ bofff

QU'EN PENSEZ-VOUS ?

Comment trouvez-vous les news ?

M1 ☐ Très bien M2 ☒ Bien M3 ☐ Mauvais

Ça vous intéresse :

M4 ☒ Beaucoup
M5 ☐ Un peu
M6 ☐ Pas du tout

Comment trouvez-vous les previews ?

N1 ☒ Très bien N2 ☐ Bien N3 ☐ Mauvais

Ça vous intéresse :

N4 ☒ Beaucoup
N5 ☐ Un peu
N6 ☐ Pas du tout

Comment trouvez-vous le principe de présentation de nos tests?

O1 ☒ Super
O2 ☐ Bien
O3 ☐ Moyen
O4 ☐ Mauvais

Les reportages sur les sociétés, ça vous branche ?

P1 ☒ Oui P2 ☐ Non P3 ☐ Bofff

Classez par ordre de préférence les rubriques que vous aimez le plus (1 pour la meilleure, 13 pour la plus mauvaise) :

Q1 10 Courrier
Q2 3 News
Q3 5 Sayonara
Q4 6 Previews
Q5 4 Zappings
Q6 1 Dossiers (Reportages, Salons, etc.)
Q7 7 Solutions complètes
Q8 8 Les secrets de MF
Q9 2 En détresse
Q10 13 P. A.
Q11 12 Les Mégascores
Q12 11 Hit-Parade
Q13 9 Dernières Sorties

Si vous deviez donner une note à ce numéro de MEGA FORCE, combien lui donneriez-vous (de 1 à 20) :

R1 19

Achetez-vous un autre mag de jeux vidéo?

S1 ☒ oui S2 ☐ non

Si oui, indiquez lequel et donnez-lui une note de satisfaction :

T2 ☒ BANZZAÏ 14
T3 ☐ NINTENDO PLAYER
T4 ☒ CONSOLES + 12
T5 ☒ PLAYER ONE 15
T6 ☒ JOYPAD 15
T7 ☐ ASTUCES MANIA
T8 ☒ SUPERSONIC 16
T9 ☐ SUPER POWER

Si vous préférez un autre magazine à MEGA FORCE, dites-nous lequel et pourquoi :

U1 Supersonic : Ses News : Power Play, 1ère image de la Saturn et surtout les astuces et les techniques pour battre les mids. Voilà les deux points forts de ce magazine.

Que faut-il changer ou rajouter dans MEGA FORCE, pour avoir le mag de vos rêves?

V1 les astuces de Supersonic. Sinon, faire un comparatif avec les autres plus d'autres consoles. Dragon Ball Z 3 And S. Ver sortie Dragon Ball sur Megadrive.

Comment trouvez-vous les reportages sur les salons étrangers (CES, salon du Japon, etc.) ?

W1 ☒ Super
W2 ☐ Bien
W3 ☐ Moyen
W4 ☐ Mauvais

Êtes-vous intéressé par les dossiers qui traitent du monde des jeux vidéo (Culture, Distribution, Licence, etc.) ?

X1 ☒ Oui X2 ☐ Non X3 ☐ Bofff

Envoyez votre réponse à :

MEGA FORCE SONDAGE
103, boulevard MacDonald

Nom : BARNET Prénom : SYLVAIN
Adresse : 22 RÉSIDENCE MARGUERITE
Code Postal : 33 320 Ville : PODENSAC

NOTA : SI VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ DE PLACE POUR VOUS EXPRIMER, VOUS POUVEZ NOUS ENVOYER

LES COMICS EN FETE !

■ AKIRA ■ BARTMAN ■ ITCHY & SCRATCHY ■ SPIDERMAN ■ X-MEN

FANS DE JEUX TIRÉS DE BLOCKBUSTERS AMÉRICAINS, DE DESSINS ANIMÉS ET, A FORTIORI, DE BANDES DESSINÉES, TANTOT APPELÉES "MANGA" AU PAYS DU SOLEIL LEVANT ET "COMICS" OUTRE-ATLANTIQUE, CE DOSSIER S'ADRESSE À VOUS ! À CHAQUE FOIS QUE CELA SERA POSSIBLE, LORSQU'UNE NOUVEAUTÉ POINTERA LE BOUT DE SON NEZ, NOUS PROJETONS DE VOUS TENIR AU COURANT DES DERNIERES PARUTIONS DE BD US ET NIPPONES, TRADUITES OU NON EN FRANÇAIS, AYANT UN LIEN DIRECT AVEC LES JEUX VIDÉO DE MAITRE SEGA. VOUS AVEZ SANS DOUTE REMARQUÉ QUE NOMBRE DE CARTOUCHES ET DE CD TIRENT LEURS ORIGINES DE FILMS À SUCCES, QUI ONT TOUS LEUR PENDANT DANS LE MONDE DES PLANCHES À BULLES, D'OU L'IDÉE DE CES QUELQUES LIGNES. SI CETTE RUBRIQUE VOUS A INTERPELLÉ, N'HÉSITEZ PAS À NOUS LE FAIRE SAVOIR ET ÉCRIVEZ À :
MANU ET BENJI, "LES COMICS EN FETE", RÉDACTION DE MEGA FORCE, 103, BD MACDONALD 75019 PARIS.

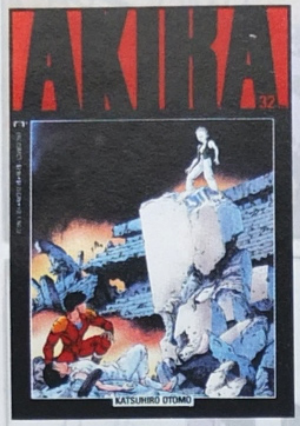
BARTMAN

Éditeur US : BONGO COMICS GROUP
D'après une idée de MATT GROENING
Jeux s'y rapportant : BART'S NIGHTMARE (MD) - BART VS THE SPACE MUTANTS (MD, MS, GG) - VIRTUAL BART (MD)
Éditeur : ACCLAIM

Bartman, dont le premier numéro vient de sortir aux States, reprend les aventures délires de notre tendre Bart Simpson, en clair sur C+ le samedi après-midi. Une BD US à l'esprit très proche du dessin animé, bourrée de gags et de références à la culture et à la vie quotidienne de l'américain moyen, comme on pouvait s'en douter. Bart se déguise en justicier masqué, appelé à la rescousse par Milhouse au moyen d'une torche, à la manière de Batman. Sauf que, cette fois, l'empreinte de la coupe de cheveux en brosse du héros remplace la chauve-souris habituelle. Beaucoup d'humour et de cynisme, avec un poster en prime pour les heureux possesseurs de ce "Comics".

TOUS LES DOCUMENTS ET ILLUSTRATIONS APPARAISSANT DANS CETTE RUBRIQUE NOUS ONT AIMABLEMENT ÉTÉ FOURNIS PAR :

Album
bandes dessinées, cinéma, comics
6 rue Dante 75005 PARIS
Tél : 43 26 19 32



AKIRA

Éditeur US : **EPIC COMICS**
Dessinateur & Scénariste : **KATSUHIRO OTOMO**
Jeu s'y rapportant : **AKIRA (MCD, GG)**
Éditeur : **TH-Q**

Qui n'a pas entendu parler d'Akira, l'œuvre du génial Katsuhiro Otomo, lors de sa sortie en France dans les salles obscures, un peu avant l'été 92 ? À l'origine un manga (BD japonaise), Akira a été traduit en anglais et en français aux Éditions Glénat, avant de devenir un long métrage d'animation de deux heures. L'histoire prend place après la troisième guerre mondiale, en l'an 2030, à Néo-Tokyo. Le gouvernement en place ne parvient pas à maintenir l'ordre au sein de la mégalopole, théâtre d'affrontements entre des bandes de voyous en tout genre dont fait partie Kaneda, héros, si l'on peut dire (les fans m'auront compris), de cette tragédie. Seul le "projet Akira" mis au point par l'armée pourra éviter l'anarchie, mais à quel prix ? Un jeu qui promet de suivre le scénario du film est prévu très prochainement.

ITCHY & SCRATCHY

Éditeur US : **BONGO COMICS GROUP**
D'après une idée de **MATT GROENING**
Jeu s'y rapportant : **ITCHY & SCRATCHY (MD)**
Éditeur : **ACCLAIM**

Matt Groening s'enfonce encore plus dans le mauvais goût avec cette adaptation BD d'Itchy & Scratchy, dessin animé favori de la famille la plus débile des États-Unis, alias les Simpson. Chaque numéro raconte les déboires du chat, Scratchy, martyrisé par Itchy la souris. Il s'agit ni plus ni moins des aventures de Tom & Jerry version gore ! Un humour à prendre au dixième degré, qui va de pair avec le duo très apprécié des américains actuellement, Beavis & Butthead, "cartoon" qui fait un carton Outre-Atlantique sur la chaîne MTV. Graphiquement moins fouillé que Bartman, et c'est peu dire, le lecteur finit par se lasser d'un tel acharnement sur le matou. En espérant que le jeu soit de meilleure facture !...

X-MEN

Éditeur US : MARVEL COMICS
D'après une idée de STAN LEE
Jeux s'y rapportant : SPIDERMAN & THE X-MEN* (MD) - X-MEN** (MD, GG)
Éditeurs : *ACCLAIM - **SEGA

Cyclope, Tornade, Serval, Colossus, Diablo, etc., ces super-héros, tous formés à l'école du Professeur Xavier, sont sans aucun doute ceux qui auront le plus marqué l'histoire des "Marvel Comics". Les Vengeurs de la Côte Ouest, les Nouveaux Mutants, et la multitude de groupuscules qui habitent les pages des Comics actuels ne sont certes pas aussi connus. Les raisons : des scénarios élaborés dans 90% des cas et un "character design" toujours très soigné. Et il semblerait que les jeux soient d'aussi bonne qualité, sorte de traduction visuelle animée et interactive des aventures ou des mésaventures, au choix, de ces êtres doués de pouvoirs supra-normaux. Pas la peine d'en rajouter, je crois...

SPIDERMAN VS VENOM

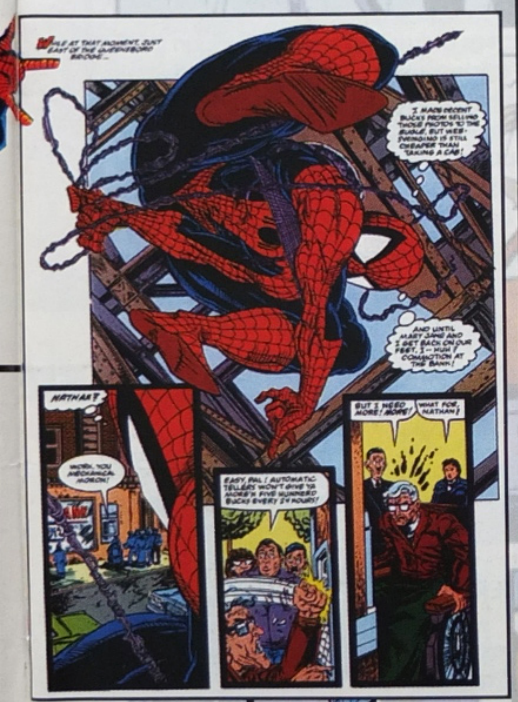
Éditeur US : MARVEL COMICS
D'après une idée de STAN LEE
Jeux s'y rapportant : SPIDERMAN VS VENOM* (MCD) - SPIDERMAN* (MD, MS, GG) - SPIDERMAN - RETURN OF SINISTER SIX* (GG) - SPIDERMAN VS THE KINGPIN** (MCD)
Éditeurs : *ACCLAIM - **SEGA

Nous voici arrivés à la partie "super-héros" de cette rubrique. "L'Homme-Araignée", comme nous l'appelons ici, a été maintes fois utilisé dans l'univers des jeux vidéo, toutes consoles confondues. Acclaim, éditeur ayant racheté les droits des super-héros nés de l'imagination fertile de Stan Lee, prévoit déjà le lancement d'un titre mettant en scène Venom, le double diabolique du mari de Mary Jane Watson, j'ai nommé Peter Parker. Simple super-vilain à l'origine, Venom a acquis une immense notoriété depuis sa création dans le milieu des années 80. À tel point qu'il appartient désormais au clan des "bons" dans les dernières parutions de Comics, "American Way of Life" oblige. En attendant résolument le jeu...

THE INCREDIBLE HULK

Éditeur US : **MARVEL COMICS**
D'après une idée de **STAN LEE**
Jeu s'y rapportant : **HULK (MD)**
Éditeur : **US GOLD**

Bruce Banner alias l'Incroyable Hulk sort prochainement sur Megadrive. Ce jeu tire ses origines, vous vous en doutez, d'un Comics qui a su évoluer avec son temps, contrairement à d'autres comme Superman, resté très "Forties'" et "Sixties'" pour les nostalgiques du genre. Notre mutant vert a des traits beaucoup plus fins, porte la mèche sur le côté et, chose étonnante, est doué d'intelligence. Enfin, il a fini par être accepté en tant que super-héros et agit en accord avec ses collègues, Silver Surfer (le Surfer d'Argent pour les puristes), en l'occurrence dans le dernier numéro paru aux States. Ça frappe dur et ça casse des murs, dans cette saga intitulée "The Troyan War" (traduction : "La Guerre de Troie"), qui se déroule dans l'espace.



ROBOCOP VS TERMINATOR

Éditeur US : **DARK HORSE COMICS**
Scénariste : **FRANCK MILLER**
Dessinateur : **WALTER SIMONSON**
Jeu s'y rapportant : **ROBOCOP VS TERMINATOR (MD)**
Éditeur : **VIRGIN**

Saviez-vous que Robocop était le premier Terminator ? Bien que cela puisse paraître bizarre, cette toute nouvelle série nous apprend tout sur l'histoire de ces deux machines cybernétiques. Ici, il n'y a pratiquement aucun lien entre les deux films et le Comics, c'est une histoire parallèle et totalement déphasée, qui nous conte les biens étranges mésaventures d'Alex Murphy (alias Robocop), dans différentes époques, avant et après la guerre dite du Jugement Dernier ! Vous verrez notre Policier Métallique, rongé par quelques remords, partir en guerre contre ses petits camarade de Silicon et d'acier. Une BD bien sous tous rapports, qui se laisse agréablement déguster si, bien sûr, on la prend au troisième degré !

BATMAN

Éditeur US : **DC**
D'après une idée de : **PAUL DINI et BRUCE TIMM**
Jeux s'y rapportant : **BATMAN et BATMAN RETURNS (MD, GG, MS et M-CD)**
Éditeur : **SEGA**

Cette nouvelle version des aventures de Batman est une véritable réussite ! Reprenant les graphismes et la trame du dessin animé passant actuellement sur Canal+ et, bientôt, sur France 3, vous retrouverez notre volatile des grottes aux prises avec ses éternels ennemis, dans un déluge d'action et d'humour plus que souvent cynique. C'est un véritable petit chamboulement dans le monde des Comics Batman, se démarquant largement des anciennes versions. Les deux concepteurs, Paul Dini et Bruge Timm, ont su prendre le train en marche et donner un nouveau bol d'air à cette série, qui pour moi, était arrivée à bout de souffle. Un petit chef-d'œuvre qui plaira aussi bien aux plus jeunes qu'aux vieux de la vieille, fans du héros de Gotham City !

THE TERMINATOR, HUNTERS AND KILL

Éditeur US : **DIAMOND COMICS**
Scénaristes : **TOREN SMITH, ADAM WARREN et CHRIS WARNER**
Dessinateur : **BILL JAASKA**
Jeux s'y rapportant : **THE TERMINATOR (M-CD)**
Éditeur : **VIRGIN**

Prenons le meilleur des deux films Terminator : ce qui nous a le plus plu, petit Rambos' que nous sommes tous, ce sont bien sûr les scènes de combat dans le futur ! Cette série de Comics nous projette en plein dans cette époque de terreur, où l'humain doit se cacher pour ne pas être tué, ou "terminé", cela dépend du camp dans lequel on se trouve ! Vous retrouverez donc plusieurs nouvelles, vous plongeant dans la peau d'un Spetsnaz (Groupe d'élite de l'ex-armée rouge) ou dans celle d'un super-américain, armé jusqu'au doigt de pied pour défendre l'honneur de son pays bafoué par les machines. Une BD qui, si elle manque singulièrement de finesse et de couleurs, se laisse lire sans trop de difficultés.

ALIENS VS PRÉDATOR

Editeur US : DARK HORSE COMICS
Scénariste : RANDY STRADLEY
Dessinateurs : PHILL NORWOOD et CHRIS WARNER
Jeu s'y rapportant : aucun sur Sega pour le moment, mais je ne désespère pas ! Le "Comics" est tellement bon, que je ne pouvais pas ne pas en parler...

Le monde a toujours été régi par les plus forts, et dans l'espace, il n'y a pas de raisons pour que ça change ! Les Prédators, race de guerriers aussi puissants que cruels, ont trouvé une nouvelle forme de gibier digne d'être chassé, les Aliens ! Vous verrez, dans ce nouveau recueil, nos intrépides rascasses de l'espace élever une reine Alien et récolter ses œufs pour engendrer d'immondes rejetons sur plusieurs planètes riches en vie et tout spécialement, en vies humaines ! Attention, âmes sensibles et lecteurs de Mickey Parade, tournez la page, ici on ne rigole pas, ça tranche, ça coupe, ça mord et ça saigne ! Ce recueil est un véritable condensé de violence, attention, pas de violence gratuite, mais de celle des chasseurs traquant leurs proies, c'est tout simplement splendide !

LERS

DRACULA

Éditeur US : TOPPS COMICS
D'après une idée de JAMES V. HART
Jeu s'y rapportant : DRACULA (MCD, MS, GG)
Éditeur : SONY IMAGESOFT

Le Comics US de Dracula reprend exactement le même scénario que le film graphiquement très réussi de Francis Ford Coppola. Quatre volumes au total qui retracent l'épopée vécue par Johnathan Harker et le professeur Abraham Van Helsing, face aux forces des ténèbres symbolisées par Dracula. Peu de choses à tirer de cette BD au dessin relativement pauvre. Tout est noir, rouge, gris ou bleu foncé, avec un manque de contraste et de profondeur dans le design des lieux comme dans celui des antagonistes. L'action semble figée et laisse de glace le lecteur. À noter toutefois : "Dracula : Vlad the Impaler" du même éditeur sort aux States et raconte les exploits sanglants du Comte Dracul. À voir...

Dossier réalisé par :
ITCHY (Manu) & SCRATCHY (Benji) À SUIVRE...

les secrets ...

Les trucs et astuces pour nos chers jeux vidéo sont nombreux, et tous les mois, nous vous faisons bénéficier des efforts acharnés de toute l'équipe pour trouver de nouveaux codes, vous donner des conseils de jeux, etc. Mais vous aussi, vous êtes très forts et nombre d'entre vous nous ont déjà envoyé leurs astuces, gagnant ainsi l'un des nombreux cadeaux Sonic : tee-shirt, trousse, ceinture, casquette, pin's, sac, etc. Comment faire ? Pour chaque astuce (à condition qu'elle soit originale et qu'elle soit juste), prenez un bout de papier, inscrivez-la dessus lisiblement, en n'oubliant pas de mentionner clairement le titre du jeu, le modèle de console utilisée, et bien sûr vos coordonnées personnelles. Renvoyez-nous le tout sous enveloppe timbrée à l'adresse suivante :

LES SECRETS DE MEGA FORCE,
103, boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

SUNSET RIDERS

MEGADRIVE

• Pour avoir 99 "Continues", allez dans le menu des options et écoutez les sons suivants, en appuyant toujours sur B : son 00, son 1A, son 19, son 18, son 17, son 0E, son 0E et encore une fois le son 0E. Puis allez sur l'option "EXIT" et appuyez sur B.

TECHNOCLASH

• Voici les quatre premiers codes d'accès...

Niveau 1 : 8PX0BFAL
Niveau 2 : PP5PPPP5
Niveau 3 : EP5PF5PR
Niveau 4 : CPPPPP0R

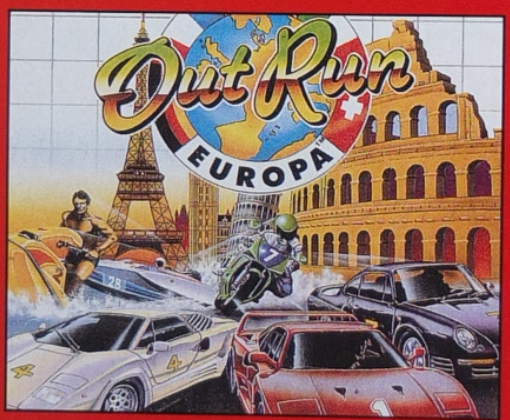
MEGADRIVE

PENGO

GAME GEAR

• Dans ce jeu tout droit venu de l'époque glacière, à la page de présentation, tapez : haut, 1, 2 et start. Vous voilà au round 16 avec 7 vies. Ce qui simplifie nettement les choses pour éclater les zigotos qui vous poursuivent à grands coups de glaçons...

OUT RUN EUROPA



MASTER SYSTEM

Conseil pour se débarrasser de bagnoles de flics un peu trop collantes : sortir de la route lorsqu'un obstacle n'est pas trop près de vous. Soit le flic vous suit, et il se paye le premier obstacle qui vient, soit il abandonne la partie...

ASTÉRIX

Niveau 1 : INSULA
Niveau 2 : CONDOR
Niveau 3 : VIENNA
Niveau 4 : AVALON
Niveau 5 : DULCIS

MEGADRIVE

GODS

Niveau 2 : NASHWAN
Niveau 3 : COYOTE
Niveau 4 : FOXX

MEGADRIVE

SONIC 3

MEGADRIVE

SELECT ROUND : à l'écran du titre, presser HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE et B.

FINAL FIGHT

MEGA-CD

• Voici un coup hyper-rapide :
Au titre du jeu, allez sur Options puis, dans les Options, allez sur Exit et appuyez sur DROITE, A, B et Start. Prenez maintenant votre personnage et jouez...

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

MEGADRIVE

• Pour pouvoir jouer le "Mutant League Bowl" avec l'équipe de votre choix, tapez l'un des codes suivants :

Darkstar Dragons	FMK3XYSL1Q
Deathskin Razors	1CK111111H
Icebay Bashers	2CK111111D
Killer Konvicts	HGK111111J
Midway Monsters	3CK111111F
Misfit Demons	JH111111G
Psycho Slashers	GMK111111D
Rad Rockers	5CK111111M
Road Warriors	BDK111111J
Screaming Evils	KLK111111L
Sixty Whiners	CBK111111J
Slaycity Slayers	LJK111111M
Terminator Trolz	MLK111111J
Turbo Techies	NMK111111Q
Vile Vulgars	4CK111111L
War Slammers	DCK111112

LE LIVRE DE LA JUNGLE

GAME GEAR

• Select Round :
À la présentation du jeu, lorsque tu vois le logo "DISNEY" en or, attends que l'écran devienne noir, et là, tu fais : HAUT, BAS, HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE ET DROITE avec ta manette de direction.

PRO ACTION REPLAY

Vous connaissez tous l'existence de cet accessoire particulier qu'est l'Action Replay. Pas de précautions particulières pour faire marcher les codes que nous vous donnons ci-après (en respectant toutefois scrupuleusement les conseils d'utilisation fournis avec l'appareil), si ce n'est de positionner l'interrupteur sur "Recherche de codes" pour entrer ceux de ce mois, puis de démarrer le jeu et, à la page de présentation du jeu, de le replacer ensuite sur la position "Active".

TMNT : THE HYPERSTONE HEIST

Vies infinies pour le joueur 1 :	FFC05 90050
Vies infinies pour le joueur 2 :	FFC05 BOO50
Énergie infinie pour le joueur 1 :	FFC03 90004
Énergie infinie pour le joueur 2 :	FFC03 B0004

ALADDIN

Énergie infinie :	FFEFF AOOO8
Pommes infinies :	FFEFE 10033
Diamants infinis :	FFEFE 30039

JEWEL MASTER

Invincibilité : FFC60 90001

JUNGLE STRIKE

Vies infinies :	FF10C F0003
Essence infinie :	FF10C 70062

MEGADRIVE

les secrets...

BATMAN RETURNS

• Message à tous les "Caped Crusaders" ! Pour écouter les nombreux thèmes musicaux de la version Game Gear de ce jeu, enfoncez la touche START au moment précis où vous allumez l'engin, puis une fois le logo Sega disparu au loin, accédez au menu Sound Test ! Et pressez la touche 2 pour écouter...

• Munissez-vous de vos Batarangs et frappez le Pingouin en en utilisant autant que possible, cela dès que vous êtes entré dans la pièce finale. Continuez vos attaques lorsqu'il est en l'air, et lorsqu'il commence à jeter des parapluies, sautez et utilisez votre grappin pour attaquer (il y a une zone tranquille à l'extrême gauche de l'écran où vous pouvez vous retrancher). Enfin , lorsque le Pingouin attaque avec son canard géant, utilisez tous vos gadgets pour le neutraliser. S'il vous reste quatre "Specials" à ce moment-là de la partie, cela devrait suffire pour en finir avec le Pingouin. Dans le cas contraire, utilisez sans arrêt le grappin.

GAME GEAR

JUNGLE STRIKE

• Voici les codes d'accès de ce jeu d'action-réflexion...

- RXVWT74MYR7
- 9WT7NL6PF39
- X7NL4SHCYRN
- VL4S6MGZBVP
- WS6MHPZF9TJ
- TMHPGCFDYRL
- 7PGCZJYK3XM
- NCZJFD3BRWC

MEGADRIVE

SILPHEED

• Voici un Select stage bien sympathique : pendant la présentation du jeu, faites BAS, BAS, HAUT, HAUT, DROITE, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, A, B, et START.

MEGA-CD

SONIC CHAOS

MASTER SYSTEM

• La 2ème Émeraude :
Il faut que tu remontes, en t'aidant des plates-formes, jusqu'à la télé qui permet de stopper le temps, puis utilise le ressort à droite pour atteindre la 1ère plate-forme. Emprunte le ressort qui s'y trouve, rebondis sur la plate-forme la plus haute en gardant ce ressort, et enfin saute en haut à gauche pour trouver le joyau.

• La 3ème Émeraude :
Il faut que tu fasses quatre fois de suite le même trajet dans le tuyau. À la 5ème fois, appuie constamment sur le haut de ta manette afin de prendre un chemin qui apparaît, et qui te mènera au joyau.

• La 4ème Émeraude :
Il faut que tu ailles le plus vite possible, complètement à droite du niveau, en utilisant les différents skates volants. Il faut obligatoirement posséder un skate, à la fin du niveau, car le joyau se trouve en hauteur, sur une grande plate-forme. Si tu n'as pas de skate à cet endroit et s'il te reste assez de temps, reviens en arrière pour en reprendre un autre.

• La 5ème Émeraude :
Là, tu trouveras un dédale de tuyaux. La meilleure solution, c'est de te servir du bouton PAUSE pour bien repérer le bon chemin. Si tu trouves le parcours qui mène au joyau, tu verras qu'à la fin du tuyau, un ressort te renvoie à l'intérieur. Il te faut donc sauter au bon moment pour l'éviter et récupérer le joyau, à gauche.

• La 6ème Émeraude :
Ce joyau apparaît lorsque tu as battu le Dr Robotnik à la fin du niveau 6, "ELECTRIC EGG ZONE". Attention, le joyau n'apparaîtra que si tu possèdes les 5 autres. Il te faut également savoir que la fin du jeu est visible uniquement si tu possèdes TOUTES les émeraudes, sinon tu auras le message "Try again".

GAME GEAR

MAC DONALD GLOBAL GLADIATORS

MEGADRIVE

• Pour pouvoir accéder au "Select round", il faut mettre en pause lorsque l'on est dans un niveau et faire la manœuvre suivante : B, C, B, A, B, B, C, B, A, B avec le joypad numéro 1.

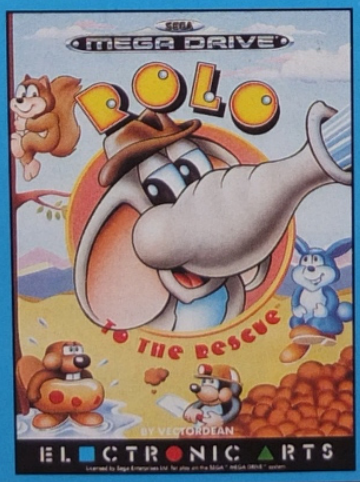
DEFENDERS OF OASIS

• Ce jeu de rôle de 4 méga-octets regorge de tas de programmes musicaux ainsi que d'effets sonores. Sachez que ceux-ci peuvent être écoutés individuellement grâce à la manip' suivante : sur l'écran-titre, tenez la manette sur la position Haut et pressez Start. Remarquez les quarante neuf "Sound Effects" ainsi que les trois voix, présents au catalogue ! Maitenant pressez simplement la manette à droite ou à gauche, tout en pointant le curseur sur l'un des thèmes proposés. Et écoutez...

GAME GEAR

ROLO TO THE RESCUE

MEGADRIVE



• À la page de presentation, faire avec la manette : Diagonale Haut-Gauche, A et C simultanément puis faire un reset, mais attention, ce n'est pas fini ! Oui, il faut ensuite appuyer sur B tout en n'ayant pas relâché la manœuvre précédente (c'est compliqué, je sais, mais on y arrive...) !

GAME GENIE

Le Game Génie est un petit accessoire en vente partout, dont nous vous avons déjà parlé moult fois, et celui-ci s'enfiche entre vore console et une cartouche de jeu. En rentrant les codes que nous vous donnons (ou ceux donnés par le constructeur), vous pouvez ainsi modifier votre jeu avec des tas de vies, des munitions illimitées, etc., ou au contraire le "corser" en augmentant les difficultés.

T2, THE ARCADE GAME

Commencer avec 25 crédits :	EY6A-BE3W
Commencer avec 50 crédits :	LA6A-BE3W
Crédits infinis :	RZ8A-A6V6
Invincibilité :	RGJA-A60C
Commencer avec le gun armé à l'infini :	AADT-AAEL
Rockets infinies & shotgun :	RZ8A-A6X0 (X = n'importe quel chiffre)

ALIEN 3

AACT CA6J	Pour arrêter le temps
ANBT AAEY	Pour commencer au niveau 3
A2BT AAEY	Pour commencer au niveau 5
BEBT AAEY	Pour commencer au niveau 7
BNBT AAEY	Pour commencer au niveau 9
B2BT AAEY	Pour commencer au niveau 11
CEBT AAEY	Pour commencer au niveau 13
CNBT AAEY	Pour commencer au niveau 15
AJNA EA3R	Munitions illimitées pour la mitraillette
AJMA EA7C	Réserve infinie pour le lance-flammes
RG2T C6W4	Pour remplir votre réserve d'énergie à l'aide d'une seule trousse de secours
A2EA AA8R	Vies infinies

MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT

"Installer" le sang :	ABNT-CABN
Temps infini :	AKRA-AA7N
Chaque round en 90 secondes :	WBRA-AAEA
Commencer au match 2 :	AJ9A-CAG2
Commencer au match 4 :	AT9A-CAG2
Commencer au match 5 :	AY9A-CAG2
Commencer au match 6 :	A29A-CAG2
Commencer le match avec Goro :	BN9A-CAG2
Tous les jetés à terre causent le maximum de dégâts :	8C7T-AAA2

les secrets ...

ETERNAL CHAMPIONS

Il existe des "Fatalités" dans Eternal Champions. En fait, c'est le décor qui s'occupe de détruire purement et simplement votre ennemi ! On ne peut le faire qu'au deuxième round et si votre adversaire a encore un tout petit peu d'énergie. À chaque fois, il faut faire un coup puissant.

• DÉCOR DE BLADE
Placez votre adversaire juste au-dessous du bidule doré qui déverse de l'huile, celui qui se trouve à gauche au milieu de l'écran. Frappez votre adversaire avec un coup puissant et il se sentira comme dans un mixer.

• DÉCOR DE JETTA
Placez votre adversaire au niveau du poteau rouge à gauche au centre de l'écran, puis frappez-le. Il tombera dans une crevasse, formée un peu plus tôt par un tremblement de terre.

• DÉCOR DE LANCER
Placez votre adversaire au niveau du reverbère à gauche au centre de l'écran. Puis attendez qu'une voiture passe et il sera mitraillé.

• DÉCOR DE MIDKNIGHT
Placez votre adversaire au niveau de la porte noire de la hutte à gauche au centre de l'écran et assénez-lui un coup puissant. Un hélico arrivera et larguera une bombe sur votre adversaire.

• DÉCOR DE RAX
Mettez votre adversaire à gauche de la tête de diable entre les deux espèces de triangles bizarres et mettez-vous juste après le feu. Un robot arrivera pour geler votre adversaire et un autre le désintègrera.

• DÉCOR DE SHADOW
Placez votre adversaire sous le premier feu rouge à gauche au centre de l'écran et frappez-le. Il se fera électrocuter par l'enseigne lumineuse.

• DÉCOR DE SLASH
Mettez votre adversaire tout à fait à gauche de l'écran. En partant de ce point, comptez environ dix centimètres et frappez-le. Il se fera manger par un énorme dinosaure affamé.

• DÉCOR DE TRIDENT
Mettez votre adversaire au niveau de la statue de la sirène à droite et frappez-le. Des plantes viendront broyer votre adversaire et il n'en restera plus qu'une petite flaque de sang.

• DÉCOR DE XAVIER
Mettez votre adversaire à environ trois centimètres minimum du bûcher et frappez-le. Il sera consumé par les flammes.

MEGADRIVE

WONDERDOG

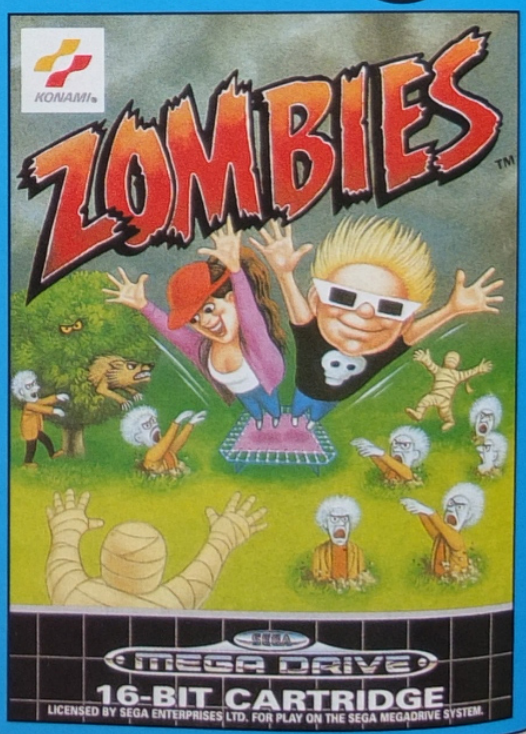
MEGA-CD

Niveau 2 : MYSTIC
Niveau 3 : ANKLES
Niveau 4 : LEDZEP
Niveau 5 : REEVES
Niveau 6 : PIXIES
Niveau 7 : WOOPIE

ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS

Niveau 25 : LLNN
Niveau 29 : QNKR
Niveau 33 : SDHM
Niveau 37 : BKVR

MEGADRIVE



FIFA INTERNATIONAL SOCCER

• Pour marquer plus facilement des buts, il suffit d'être en Haut à Gauche du but et de tirer dans le petit filet en Bas à Gauche. De cette manière, le gardien aura plus de mal pour stopper vos tirs au but...

MEGADRIVE

Sébastien THOMAS a gagné le Pin's Sonic !

ECCO THE DOLPHIN

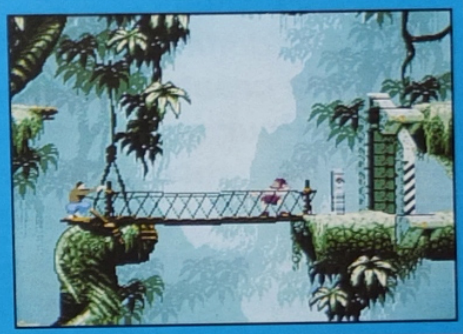
Open Ocean	: MUEVF	Deep Water II	: GBJEL
Cold Water	: ONNWF	City of Forever II	: QYMWW
Open Ocean II	: SVNKG	The Tube	: QSOWO
Deep Water	: SJRCH	The Machine	: GSCSP
City of Forever	: WJBSI	The Vortex	: UQQGW
Origin Beach	: MGJNV		
Dark Water	: AOKJR		

GAME GEAR

FLASHBACK

• Entrez comme code "PIXEL" et vous aurez une surprise !

MEGADRIVE



LE TELEFON 100% BASTON

A ma gauche, le champion toutes catégories, l'idole des foules, le chouchou des dingues de castagne, l'impitoyable...

STREET FIGHTER 2'

Et à ma droite, mesdames et messieurs, le maestro du gnon, le Mozart de la châtaigne, le virtuose du pain dans la tronche...

MORTAL KOMBAT

TOUJOURS PLUS DE CODES ACTION REPLAY !

TELEPHONE AU

36 706 707

CONÇU PAR MEGAFORCE, DISPO 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, TARIF: 8.76 F l'appel + 2.19 F/mn

LES NO
DE

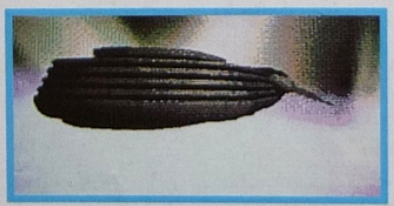
VISITE CHEZ DELPHIN

Le temps où les créateurs de jeux vidéo étaient seuls, livrés à eux-mêmes dans la froideur d'une cave obscure ou dans la chaleur d'une chambre éclairée par une lampe mal réglée, est désormais bien révolu. La technique est là, les nouveaux instruments de travail aussi, pour donner un nouveau souffle à la création graphique et musicale. Pour donner vie à l'imagination débordante de quelques développeurs français, quelques sociétés travaillant sur les jeux vidéo ont investi des sommes colossales dans l'achat de nouvelles machines, dans l'acquisition de technologies de pointe leur permettant d'être au sommet de l'efficacité. C'est le cas de la société "Delphine" qui réalise Flashback sur Mega-CD et Flashback II. Nous avons interrogé Philippe Chastel, son Chef de Projet et Victor Perez, son Attaché de Presse, dans les locaux de la société, situés dans le 8ème arrondissement à Paris.

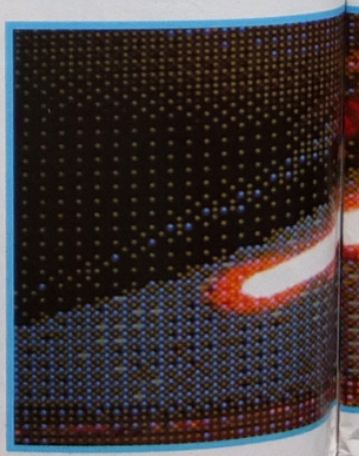
Philippe Chastel en pleine action sur une station Silicon Graphics...

LORSQUE LA TECHNOLOGIE S'EN MELE !

Qu'est-ce qu'une "station de travail Silicon Graphics", qu'est-ce qu'une "console SSL de 76 pistes", qu'est-ce qu'Alias, Indigo ou Softimage, la cinématique et le rotoscoping ? Autant de questions sur les nouveaux outils de travail, auxquelles nous allons essayer de répondre en prenant l'exemple de Flashback sur Mega-CD.

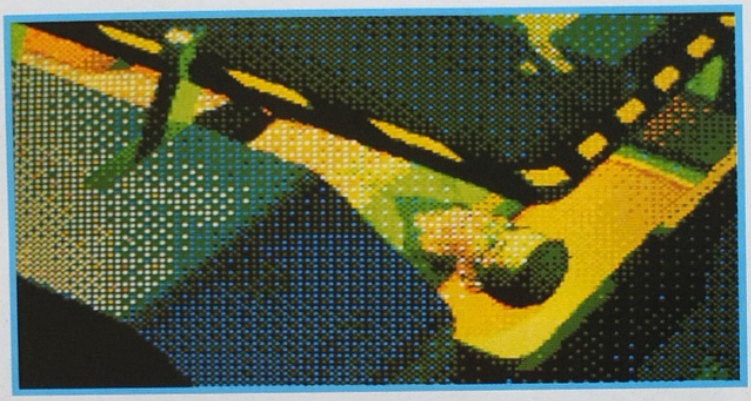


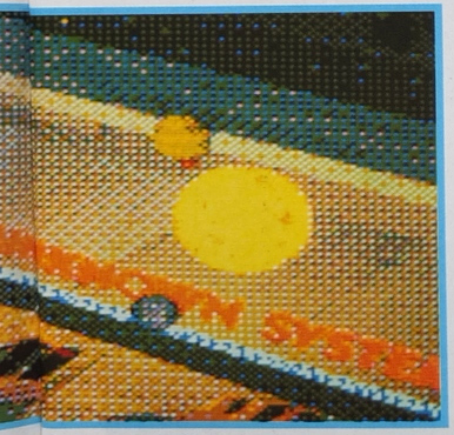
Pour bien comprendre le développement d'un jeu comme Flashback sur Mega-CD, on ne peut faire abstraction de la version précédente sur cartouche, les deux versions étant similaires au niveau du jeu. Seule grande différence, les séquences cinématiques présentes en introduction et entre chaque niveau. Ce sont ces scènes, ces animations qui nous intéressent au plus haut point. "Avant, nous bossions comme pratiquement tout le monde sur Amiga et PC, avec des programmes comme Deluxe Animation et 3D Studio pour réaliser nos graphismes et nos animations. L'arrivée de machines de type Indigo ou Indigo II (celles qui ont par exemple servi au développement des effets spéciaux de Jurassic Park ou de Abyss) de chez Silicon Graphics, ont apporté un plaisir et une aisance supplémentaire dans le développement des scènes

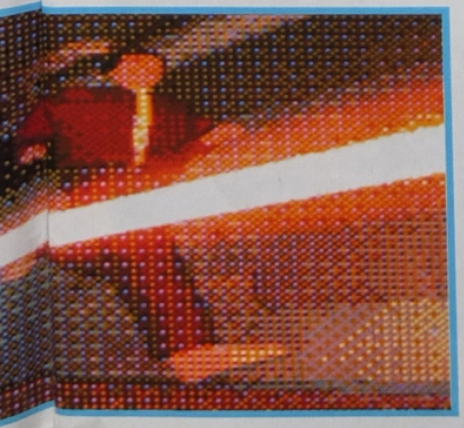


OUVEAUX OUTILS
E CRÉATION

E SOFTWARE - CRÉATION DE FLASHBACK



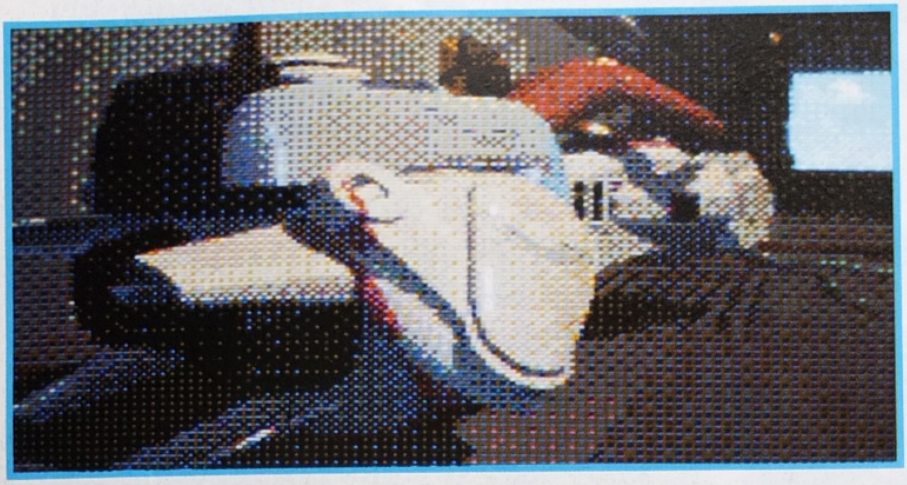


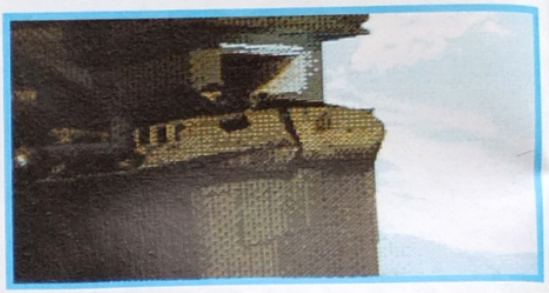


cinématiques (NdlR : ce sont les scènes intermédiaires d'un jeu, des transitions contant en général les événements annexes au jeu en lui-même, et qui se retrouvent de plus en plus souvent). Les stations de travail, autrement dit les ordinateurs Silicon Graphics, nous ont également apporté un gain de temps gigantesque. Des programmes comme Alias ou Softimage, qui coûtent entre 60 et 150.000 francs, permettent un travail surtout axé autour des effets de lumières et d'ombres, tout à fait remarquable. La machine calculant tous les paramètres extérieurs, le travail est simplifié et le rendu est de qualité infiniment meilleure. Si le résultat est d'une qualité largement supérieure, le temps de travail lui-même reste identique car même si ces machines sont capables de traiter beaucoup plus d'informations en une seconde, ces dernières sont tellement plus nombreuses qu'au bout du compte, nous ne gagnons qu'en qualité de rendu, ce qui est tout de même le but recherché. Il y a par exemple une semaine de calcul et de boulot sur une seule séquence cinématique de la version Mega-CD de Flashback, et ce titre en comporte plus de

LA MUSIQUE

De plus en plus sophistiquée, de plus en plus recherchée, de plus en plus proche de ce que l'on entend tous les jours à la radio, la musique est un élément qui tient une place de plus en plus importante dans la réalisation d'un jeu vidéo. Créée de façon interne dans l'un des studios de Delphine, les moyens déployés pour obtenir le meilleur son possible sont gigantesques. Cette console SSL de fabrication anglaise coûte la bagatelle de 2 millions de francs. Associée à des synthétiseurs comme le Roland JX, le Korg WS ou le Prophet VS, l'équipe de musiciens de Delphine est prête à tout pour obtenir le son le plus pur et le meilleur qui soit. Question "moyens", ils ont le matos qu'il faut !





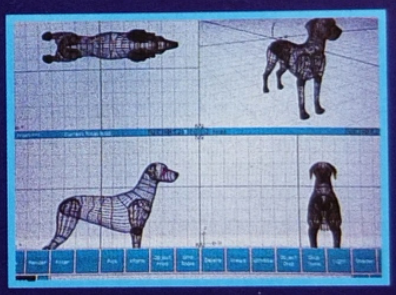
trente !", nous confiait Philippe Chastel.

Si le développement sur Silicon Graphics se déroule en 3 ou 4 mois en fonction du nombre de machines utilisées, il faut être conscient que le boulot ne s'arrête pas là. En effet, après cela, il faut encore convertir l'information, les animations, les graphismes, au bon format et avec une palette de couleurs plus faible, pour que l'ensemble puisse être accepté par le Mega-CD. Là encore, une dizaine de semaines de travail est nécessaire avant que le résultat devienne réellement satisfaisant. En tant que Chef de projet, Philippe nous avouait que bien souvent, il était assez déçu par le rendu sur console, la résolution étant bien moins élevée que celle d'une station graphique comme Indigo ou Indigo II. Ces transferts sont "faits maison", grâce à un programme de type "moulinette", conçu par les programmeurs de chez Delphine.

LE ROTOSCOPING

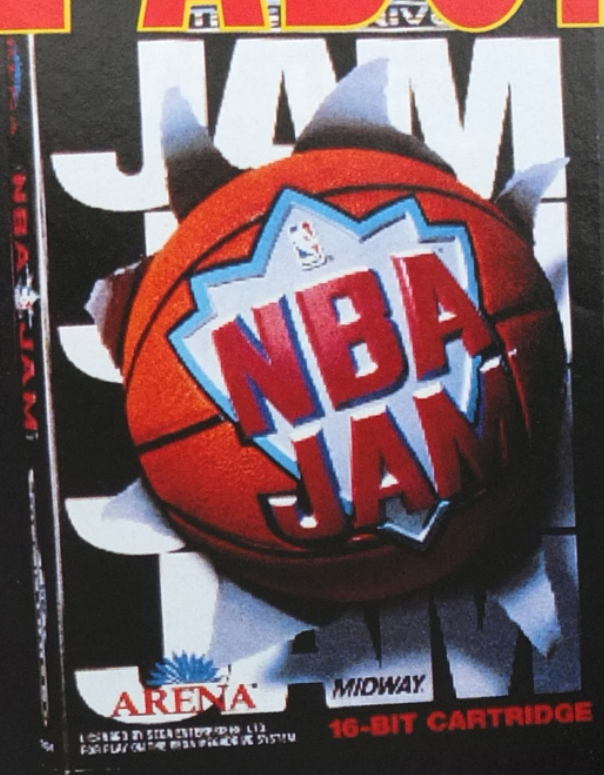
Chez Silicon Graphics et les autres, la technique la plus en vogue actuellement pour animer un homme à l'écran, le faire courir, marcher, s'accroupir, sauter, bref pour le faire bouger, est le rotoscoping. À l'origine, utilisé par Walt Disney pour concevoir ses dessins animés dans les années 1930, le rotoscoping est une technique basée sur celle du calque. Remise au goût du jour par les graphistes, le rotoscoping permet de reproduire pratiquement parfaitement les attitudes humaines en mouvement. En filmant un individu en 24 images par seconde, on arrive à décortiquer chacun de ses mouvements. En apposant une feuille de calque sur l'écran, on relève les contours. Il ne reste plus qu'à redessiner les contours sur l'ordinateur, puis à remplir la silhouette ainsi formée pour obtenir un résultat assez proche de l'original.

Illustrations :
Flashback sur Mega- CD



Avant de déterminer une texture à appliquer au chien, il faut d'abord le dessiner (photo 2). La machine calcule les surfaces de remplissage ainsi que les différentes vues. Le travail des graphistes est simplifié au maximum et le résultat est bien souvent superbe.

L'ABONNEMENT COMME J'AIME



NBA JAM + 1 abonnement de 6 mois à Mega Force

MEGA FORCE vous propose l'AFFAIRE DU SIÈCLE : En vous abonnant à MEGA FORCE pour 6 mois, vous recevrez EN PLUS, le jeu NBA JAM sur MEGADRIVE ou GAME GEAR. FAITES VOS COMPTES...

520F SUR MEGADRIVE

350F SUR GAME GEAR

Faut être barje pour ne pas dire OUI !!!

ABONNEMENT

à renvoyer à : MEGA FORCE ABO – 103, bld Macdonald, 75 019 PARIS

❑ OUI ! Je m'abonne à MEGA FORCE pour 6 mois et je recevrai NBA JAM sur :

- ❑ MEGADRIVE au prix de 520F (frais de port compris).
- ❑ GAME GEAR au prix de 350F (frais de port compris).

❑ Je choisis l'abonnement simple d'UN AN (11N°)au prix de 270F. (Europe 390F, reste du monde par avion 530 F).

Vous pouvez acquérir séparément NBA JAM au prix de 500F sur Megadrive ou 270 F sur Game gear (port compris) et l'abonnement de 6 N° à MEGA FORCE de 150F pour la France métropolitaine uniquement.

Quelle que soit votre formule d'abonnement, vos PA sont prioritaires. Délai d'expédition des jeux : 8 jours (sous réserve des stocks disponibles et de la date de sortie du jeu qui est prévue pour le 4 Mars). L'offre d'abonnement de 6 mois avec le jeu est réservée à la France métropolitaine uniquement.

Nos abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent. Leur abonnement sera automatiquement prolongé d'autant (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).

Je joins un chèque de .....F à l'ordre de MEGA FORCE

NOM.....

PRÉNOM.....

ADRESSE.....

.....

.....

.....

CP.....

VILLE .....

PAYS.....

CONSOLE .....

AGE.....

pre view

■ MEGA-CD ■ MEGA-CD ■ MEGA-CD ■ MEGA-CD ■

SHADOW BEAST II

ÉDITEUR PSYGNOSIS

DISPONIBILITÉ : AVRIL 1994

Sorti sur Megadrive en décembre 92 (Zapping dans Mega Force numéro 12 suivi d'un dossier dans le numéro 15), la sortie de Shadow of the Beast II est prévue prochainement sur Mega-CD. Le principe reste le même : de la plate-forme mêlée à de l'aventure, avec de nombreuses énigmes à résoudre en plus de la myriade de monstres à tuer.

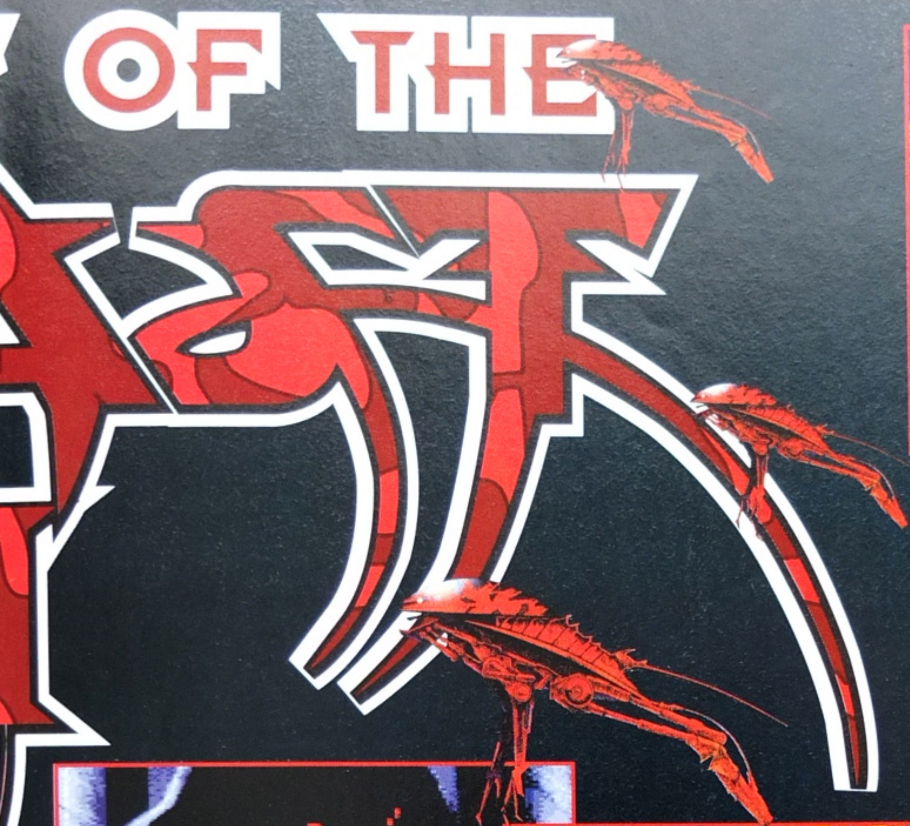
NOM : MALETOTH. PROFESSION : SORCIER

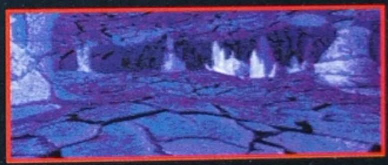
L'histoire commence alors qu'un affreux sorcier appelé Maletoth, souhaitant éliminer son ennemi juré, transforme le

fils de ce dernier en une bête immonde. Dans le premier épisode, vous jouiez le rôle de cette créature ensorcelée commettant un parricide sans s'en rendre compte. Après ce remake d'Œdipe Roi, la bestiole reprenait ses esprits et partait à la recherche du méchant Maletoth pour lui faire mordre la poussière. Dans Shadow of the Beast part two, Maletoth revient, malgré ou à cause de sa défaite face à vous. La malédiction a été levée et vous avez repris forme humaine. Mais, cette fois, il en veut à votre sœurette et l'enlève un soir d'orage via Zelek, son fidèle serviteur. Une nouvelle aventure s'annonce alors...

DU "SILICON" CHEZ LES HOMMES DES BOIS

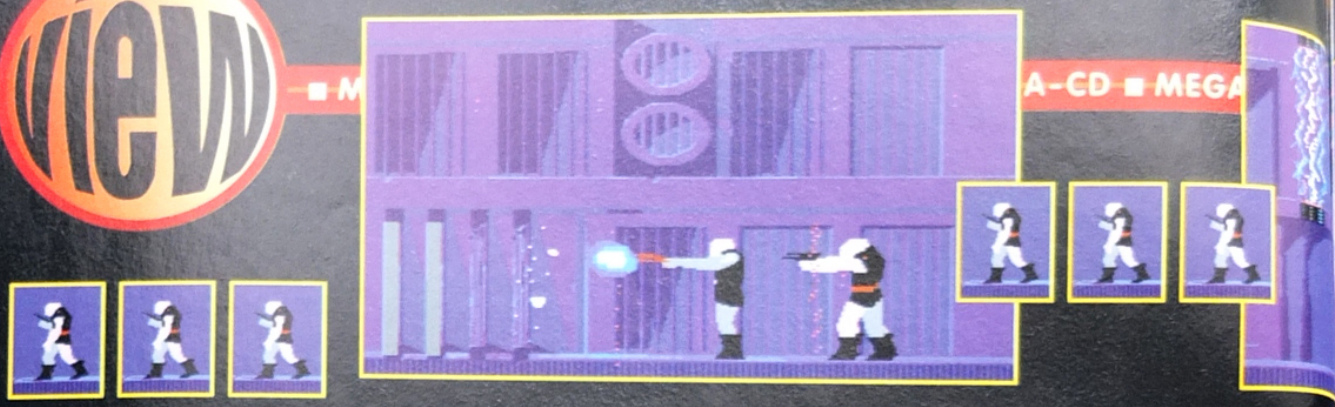
À première vue, peu de différences par rapport à la version cartouche. Le personnage évolue dans des paysages toujours aussi désolés et peuplés de monstres tous plus hideux les uns que les autres. Les fans ne pourront qu'y trouver leur compte. Mais ce qui nous a plu dans cette préversion sont les rajouts faits par les program-





meurs. Avant tout, la bande-son. Les musiques collent au scénario, rythment l'action avec brio et renforcent l'ambiance glauque, surtout lors du premier niveau, quand débute l'aventure. La nuit tombe et le joueur peut entendre le vent siffler ainsi que les bruits de la forêt sur une musique ensorcelante. Franchement inquiétant ! En outre, lorsque le héros s'adresse aux autochtones, ceux-ci lui répondent avec de vraies voix et un accent typique du nord de l'Angleterre en plus du texte sur l'écran. Enfin, des images animées Silicon Graphics adaptées au MCD opèrent la transition entre les différents endroits parcou-

rus par le personnage. Armé d'un fléau un peu court parfois, il ne s'arrêtera qu'une fois Maletoth réduit en poussières et sa sœur définitivement mise hors de portée des attaques de la Bête. We'll be back très prochainement pour un Zapping..



HEART of

ÉDITEUR VIRGIN
DISPONIBILITÉ : MAI 1994

La suite tant attendue du célèbre Another World sur Megadrive arrive sur Mega-CD. Le titre de cette nouvelle aventure : Heart of the Alien ("le cœur de l'alien"). Ce CD

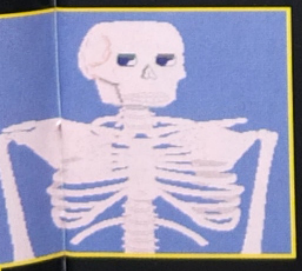
regroupe le premier volume des déboires du professeur Chahi qui se termine -souvenez-vous- sur une énorme interrogation : grièvement blessé, il s'échappe de la forteresse, aidé par son "budy" extra-terrestre, sur une espèce de dragon volant sans que l'on sache si oui ou non il a une chance de revenir dans notre dimension...

"MACDLROUBA"

Pour les connaisseurs et les fans de ce fabuleux jeu d'aventure, "Macdlrouba" sont les paroles prononcées par le "budy" lors de sa première rencontre avec le professeur. Expression que l'on peut traduire, sans trop se tromper, par "Suis-moi !" dans sa langue natale. Dans Heart of the Alien, cet être étrange passe du second au premier rôle. L'histoire débute là où se termine la précédente. Le dragon volant, chevauché par nos deux acolytes, décrit une grande courbe dans le ciel d'un paysage montagneux pour se poser au centre de l'écran, un peu en retrait des ruines d'un village. Le "budy" s'avance, le prof entre les bras, s'arrête et se souvient du temps où la paix

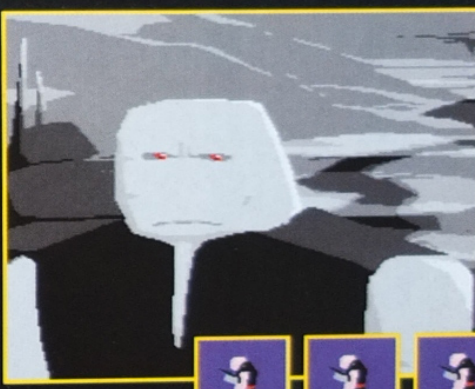
régnait au village, son village. "Flashback", l'image devient noir et blanc, et le spectateur découvre des scènes de vie quotidienne. Puis retour à la dure réalité, où le "budy", la larme à l'œil, se décide à partir venger les siens et, pourquoi pas, sauver l'humain auquel il doit la vie...

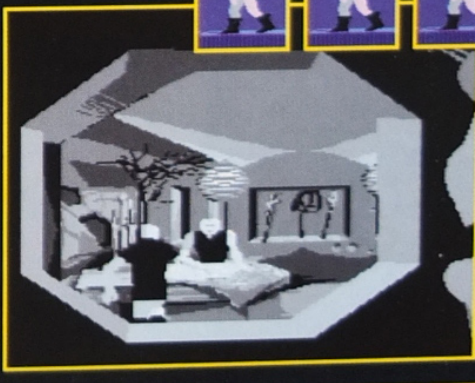
the ALIEN

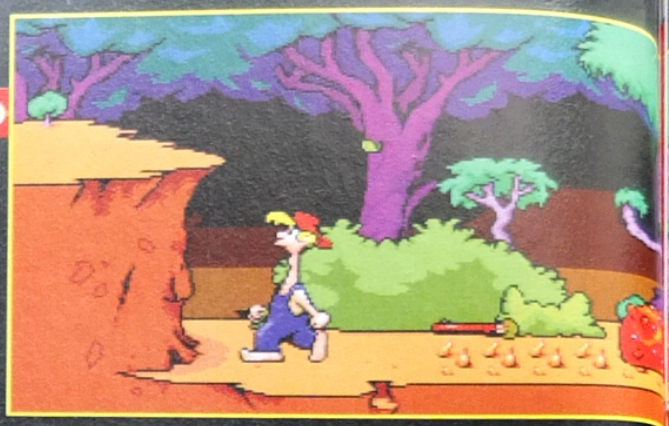


DANS LA SUITE LOGIQUE DES CHOSES...

À première vue, l'esprit Chahi, seul programmeur du premier épisode, a été pleinement respecté. Les graphismes sont un peu plus fouillés cependant et des effets 3-D, des effets de perpective en fait (voir la photo où le "budy" court pour éviter les lasers d'un geôlier situé en arrière-plan), ont été rajoutés pour renforcer l'intérêt de jeu. Sans quoi, le joueur retrouve l'atmosphère caractéristique si angoissante de Out of this World avec grand plaisir. Un bon point aussi pour l'animation, plus fluide et plus rapide, surtout lorsque le "budy" se sert de son fouet ou quand il se met à courir. Un prochain zapping très attendu, chez nous comme chez vous, sans aucun doute..





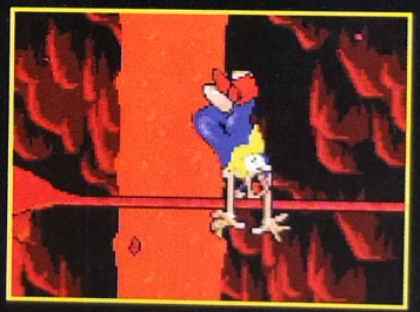


BUBBA

Collectionner les bouteilles vides, les pin's ou les chaussettes usagées, passe encore, mais lorsqu'il s'agit d'êtres vivants, c'est un peu fort ! Bubba n'est pas un collectionneur mais un honnête camionneur. Au volant de son 15 tonnes, il parcourt les villes pour faire ses livraisons quotidiennes et tandis qu'il roule en chantonnant, il se sent tout à coup brutalement arraché à la route. Après plusieurs secondes d'intenses secousses, tout redevient calme, trop calme... Bubba descend de sa cabine, inquiet... Haaaaa ! Le voilà face à face avec d'étranges créatures, toutes différentes et un peu inquiétantes...

BUBBA, DANS UN ZOO...

C'est en fait un kidnapping ! Bubba a été capturé par un dénommé Waldos qui recherche, partout dans l'univers, des êtres uniques afin de compléter son zoo. Effrayé, Bubba se met à hurler semant une panique terrible parmi toutes les autres créatures, si bien que le vaisseau spatial, dans lequel ils sont tous prisonniers, finit par s'écraser sur



ÉDITEUR CORE DESIGN

DISPONIBILITÉ : AVRIL 1994

une planète inconnue. Les portes du vaisseau ouvertes, toutes les créatures prennent la fuite... Bubba en tête !

RETOURNER SUR TERRE

Bubba n'a qu'une seule envie, retourner sur Terre. Mais Waldos n'a qu'une seule envie, lui, le capturer de nouveau. Une longue et tumultueuse aventure commence alors..
Heureusement, une petite créature, en forme de bâton, accompagne Bubba, et ensemble, ils espèrent surmonter tous les dangers pour retrouver la liberté. C'est tellement agréable de pouvoir compter sur un ami...

BUBBA ET STIX

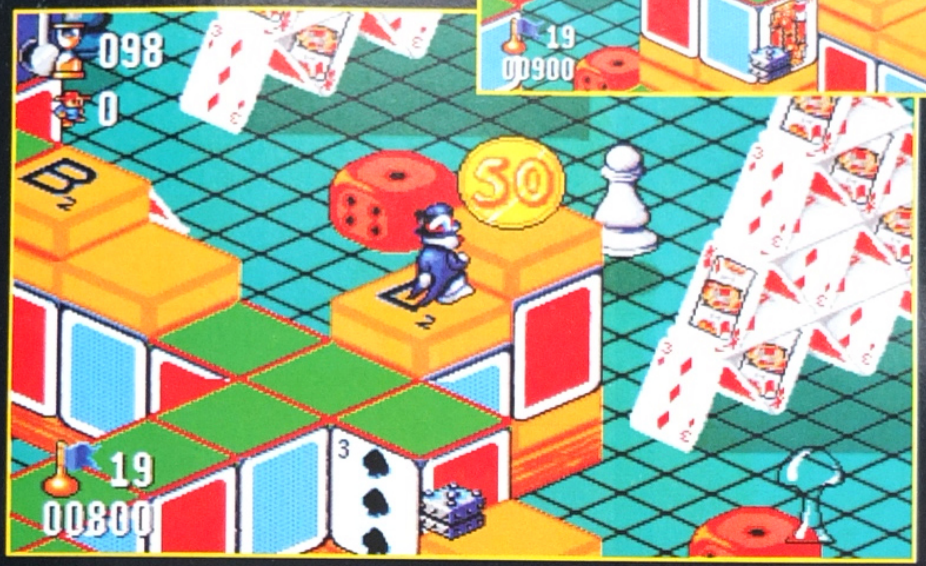
Sans Stix, Bubba n'aurait aucune chance. Impossible de grimper très haut, d'éliminer les ennemis, de déplacer des gros rochers... Mais ensemble, ils ont tout pour réussir !

Voici un jeu de plates-formes du style "casse-tête". Partout, vous devrez résoudre des énigmes en actionnant des leviers et en utilisant Stix de multiples façons. De l'originalité dans l'air !...

A 'N' STIX

ÉDITEUR PSYGNOSIS

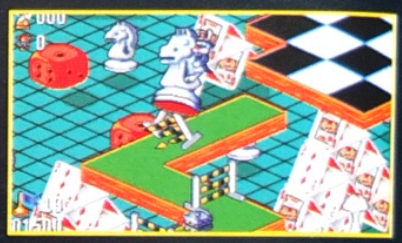
DISPONIBILITÉ : MAI 1994



Un lapin en queue de pie et haut-de-forme, sorti du conte d'Alice au Pays des Merveilles, qui évolue dans un univers de cartes à jouer, de dés, de jackpots, de damiers et d'échiquiers. Sans oublier les petits chevaux à chevaucher (tant qu'on y est !) pour une course de haies mémorable. Le tout en 3-D isométrique, dans des graphismes colorés et détaillés, avec un différentiel soigné qui renforce le côté surréaliste de la chose. Nous n'avons pu voir que le premier niveau de ce prochain titre Psygnosis et nous sommes littéralement tombés sous le charme. Tous sans exception. Il nous tarde vraiment de découvrir les niveaux supérieurs. Car en admettant que les programmeurs aient gardé le meilleur pour la fin, Castle Games sera sans doute l'un des meilleurs jeux de l'année. Autre inconnue : la bande-son, encore inexistante. Là aussi, si elle colle à l'action, si elle rythme correctement les allées et venues du lapin farceur, nous sommes impatients de l'écouter, malgré les faiblesses de la Megadrive dans ce domaine.

UN LAPIN PLAYBOY

Dans ce monde de plates-formes en 3-D suspendues dans les airs, notre petit héros doit "speeder" car le temps lui est compté. Il peut toutefois augmenter son espérance de vie en récoltant quelques sabliers sur sa route. Des clés sont, de plus, disséminées un peu partout dans les niveaux (on suppose), qui lui permettent d'ouvrir des cages où se trouvent différents objets (sorte de masses cloûtées, par exemple) capables de briser un mur. Sans eux, il lui est impossible de poursuivre son chemin. Et puis il y a les parties de dada, les pièces à introduire dans la machine à sous pour un éventuel jackpot, les codes des coffres-forts à trouver (le playboy accède ainsi à un stage bonus), etc.



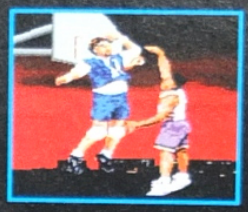
Cas

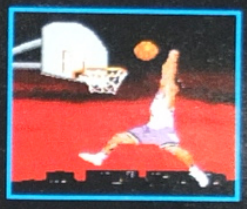
Bref, tout un tas "d'à-côtés" qui accentuent grandement l'originalité de ce jeu. D'autant que, malgré l'effet 3-D généralement synonyme d'une maniabilité aléatoire, le joueur déplace le lapin sans aucune difficulté. Contrairement à Landstalker, dans lequel il faut savoir jouer des diagonales du paddle, le personnage se meut suivant les directions "normales" de la manette multidirectionnelle (haut, bas, gauche, droite). Un soft étonnant, très prometteur, dont nous n'oublierons pas de reparler dès sa sortie, soyez-en certain.

stle

GAMES

EDITEUR VIRGIN
DISPONIBILITÉ : AVRIL 1994

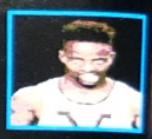




C'est dans un quartier des plus pauvres, au milieu de bâtiments dévastés par le temps, que des jeunes jouent au basket. C'est vrai, le terrain est vieux, les lignes presque effacées et un seul des deux paniers est encore debout, pourtant, ils réussissent tant bien que mal à exprimer leurs talents. Leur rêve ? S'inscrire dans un club et devenir professionnel mais pour cela ils ont besoin de beaucoup d'argent. Jusqu'à présent, ils n'ont eu aucune opportunité qui aurait pu leur permettre de changer de vie et de gagner assez argent pour payer leur inscription. Mais aujourd'hui, ils ont trouvé, tout seuls, la solution...

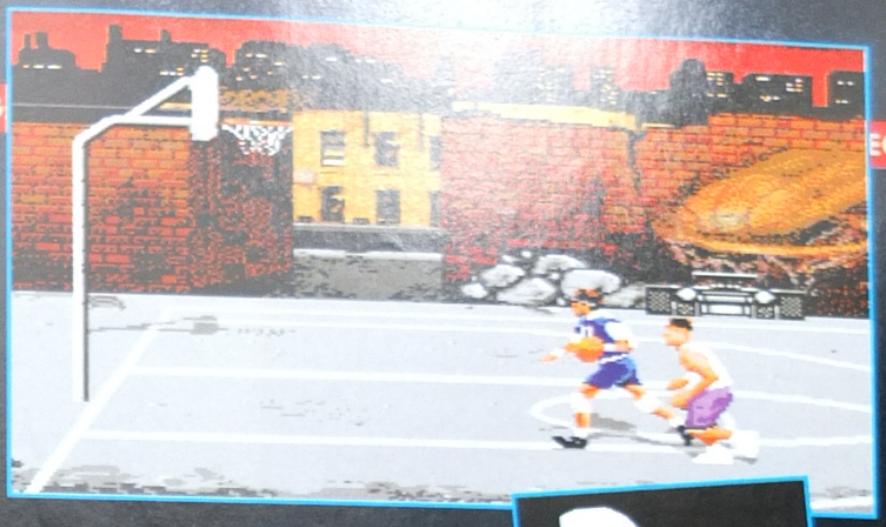
L'ENJEU, PARIER SUR LEUR AVENIR !

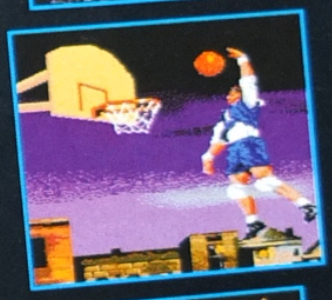
Ils ont décidé de jouer pour de l'argent et de permettre ainsi au vainqueur de réaliser son rêve. Est-ce que vous l'auriez fait, vous ? Tous les soirs, ils se retrouvent sur le terrain et parient un peu d'argent sur chaque match qu'ils disputent. Ils ont inventé pour l'occasion plusieurs types de jeu avec des règles différentes. Tantôt il faut tirer d'un endroit précis, tantôt il est interdit de faire de faute... Vous voyez, les règles sont très précises.

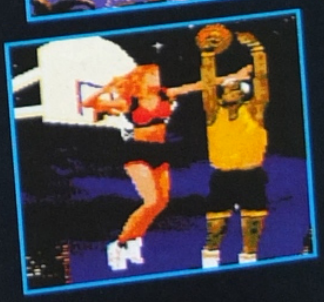


DES PARTIES TRES "ENGAGÉES"...

Évidemment, aucun des participants ne souhaite perdre et tous veulent un jour faire partie d'une grande équipe. C'est pour cela que les matchs, lorsque les règles le permettent, sont assez violents. Ils se poussent, se donnent des coups de coude, vont même jusqu'à s'insulter ou se moquer les uns des autres. Avec un style de jeu bien particulier pour chacun, ils ont tous les mêmes chances de réussir. Alors que Roxy est très doué pour les tirs de loin



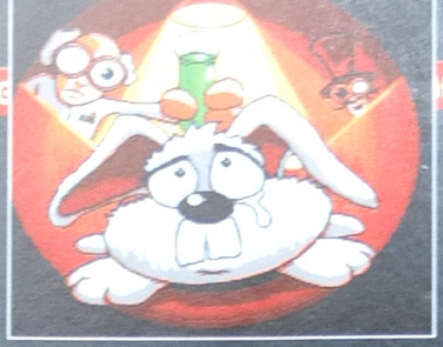




rmit

Slade est un excellent smasheur, et que dire de Chill ou de Judge !...

Vous savez certainement qu'il y a énormément de jeux de plates-formes et pas autant de jeux de sport. En ce moment, pourtant, l'actualité est assez sportive avec de nombreux jeux de basket. On ne peut que s'en réjouir car plus il y en aura, et mieux ils seront...



DOMARK

MARKO magic foot

ÉDITEUR
DISPONIBILITÉ : AVRIL 1994

Hé les gars, vous n'allez jamais me croire et pourtant, c'est la vérité ! Je jouais au foot comme tous les soirs, lorsque j'ai vu ce qui se passait. En suivant mon ballon, dans une sombre ruelle, là, ça

ne sentait pas bon, un peu comme les poubelles. J'ai vu un homme tout en vert, déverser un liquide, par terre. Il n'avait pas l'air très clair, et ça c'était très clair. Après avoir repris mon ballon, il n'était plus en plastique, il était encore rond, mais était devenu magique ! Ce liquide est dangereux et la situation

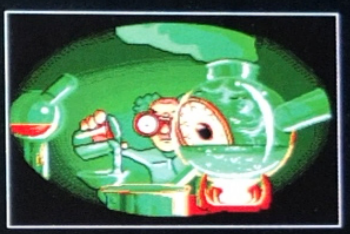
peut empirer. Il faut quelqu'un de courageux pour essayer de tout arrêter. Avec mon ballon, cela ne devrait pas être très long, je combattrai les méchants, et ce, sans perdre un instant...

LA VILLE EN DANGER

Le colonel Brown et son cruel scientifique ont créé une substance vraiment diabolique. Les êtres vivants qui touchent ce

DU FOOT DANS LA RUE

De la tête ou du pied, Marco peut tout exécuter. Tir tendu ou lobé, il fait aussi des retournés. Avec une telle agilité, il devrait très bien s'en tirer ! Dans la rue, les caves et les égouts, dans les usines, le cirque ou la forêt, Marko devra rester debout pour sans cesse shooter. Les ennemis seront nombreux, et il ne faudra pas avoir peur d'eux. Une balle dans la figure, ça les calmera un peu !



liquide, se transforment en monstres gluants, c'est carrément tragique. Regardez ce petit chien, au regard triste et timide, et voyez ce qu'il devient, un être laid à l'odeur fétide. Avec des centaines de rats et de chauves-souris, il ne leur sera pas difficile de prendre le contrôle de la ville !

MARKO DE DOMARK

Si vous aimez les jeux de plates-formes et que vous êtes un passionné de football, commencez à entretenir votre forme, pour recevoir Marko's Magic Football. La prochaine fois, vous découvrirez tout et resterez bouche bée devant autant d'atouts ! Ne manquez pas le Zapping prochain ou alors vous serez des nains...

en détresse...

les réponses...

Vous connaissez tous maintenant le principe de notre rubrique "En détresse", que nous aurions pu intituler en son temps "Les lecteurs parlent aux lecteurs"... Vous l'avez compris, nous centralisons ici l'ensemble des questions que se posent les joueurs sur un jeu particulier, du fait des difficultés qu'ils y rencontrent. Il se trouve évidemment d'autres lecteurs qui, eux, connaissent la réponse à ces problèmes, et dont la bonté d'âme les poussent à prendre la plume pour aider leurs collègues... Si vous êtes dans ce cas, la seule précaution à prendre est de bien noter sur votre réponse le numéro affecté à la question, avec le nom du jeu et de la console, et pour tous, nous rappelons notre adresse : Mega Force, "En Détresse", 103 Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS

COOL SPOT

★ MEGADRIVE ★

Quel est le code secret pour choisir le niveau que l'on veut ? Quel est aussi le code secret pour avoir des vies infinies ? Merci beaucoup !

Marien GORGE.

Pour zapper les niveaux, fais : ABC, BAC, ABC, et BAC.
Gabriel, un hypersegamaniaque.

ALADDIN

★ MEGADRIVE ★

À la fin du jeu, au Palais de Jafar, comment fait-on pour tuer Jafar ? Y a-t-il un code pour avoir des pommes infinies ? Si quelqu'un pouvait me donner un coup de main, ce serait méga-cool !

Cédric LEFEBVRE

Pour battre Jafar, tant que tu as le nombre nécessaire de pommes pour lui donner des coups jusqu'à sa métamorphose en serpent, tu peux y arriver facilement. Quand tu arrives à ce Boss, saute au-dessus de lui, vers la gauche de l'écran, reste à l'extrémité de la première plate-forme (en partant de Jafar), et résiste à ses rayons attirants. Puis lorsqu'il cesse de t'attirer, lance-lui quelques pommes. Répète l'opération jusqu'à sa métamorphose. Si tu manques de pommes, cours sur la plate-forme où il y en a pour les attraper, et de façon à ce que les flammes jaillissant de là ne t'atteignent pas. Toujours à l'extrémité de la plate-forme, entre deux flammes, lance-lui quelques pommes et répète l'opération jusqu'à ce qu'il meure. Si deux flammes rampantes sont trop proches l'une de l'autre, te laissant dans l'impossibilité de lancer tes pommes sans te faire toucher, va au fond de l'écran à gauche, les flammes s'écarteront.

Julia BUNEL

WONDERBOY IN MONSTER WORLD

★ MEGADRIVE ★

Comment trouve-t-on Poseïdon lorsque l'on est dans l'eau ?

Laure.

Pour trouver Poseïdon, va dans le puits situé dans le château où il y a des chauves-souris. Là, tu passes sous le château et tu te retrouves dans un océan. Remonte à la surface où tu devrais trouver une maison avec une fille. Parle-lui, puis va vers la droite. Tout au bout, il y a un coffre entouré de pierres. La porte pour rentrer est entre les arbres. Avec l'onjet dans le coffre, tu as ouvert un passage dans l'eau, tout à droite. Vas-y. Pour avancer, détruis les capsules rouges et tu trouveras Poseïdon. Voilà Laure. Allez, bon courage !

Fred, le sauveur de ces dames.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

★ MASTER SYSTEM★

Pourrais-je avoir des astuces, surtout au 3ème niveau, et y-a-t-il des codes ou tout autre moyen pour avoir des vies infinies ? Merci !

Sébastien CRONIER

Pour avoir des vies infinies, faites Pause et 10 fois 1.
Gabriel, un hypersegamaniaque.

WONDERBOY IN MONSTER WORLD

★ MEGADRIVE ★

Je bloque à 3 niveaux :
1) Dans les souterrains du château avant de me battre avec le chevalier en armure. Je me retrouve bloqué devant un bloc de glace, comment faire pour le passer ?
2) Dans le temple, après avoir trouvé le bouclier de Hard Shield. Je n'arrive plus à ressortir, comment faire ?
3) Comment faire pour traverser le désert et rentrer dans la pyramide ? Merci de venir à mon secours ! Vraiment Sega, tu es très fort !

Jean-Pierre RICHARD

J'espère que ce qui suit pourra te convenir :
1) Pour pouvoir passer au-delà du bloc de glace, il te faut un bracelet que tu n'obtiendras que plus tard en parlant avec un dragon. Mais tu n'y es pas encore, patience !
2) et 3) Dans le temple aztèque, après avoir trouvé le Hard Shield, va vers la droite jusqu'à une salle où il y a 4 contrepoids et baisse-les dans cet ordre : 2, 3, 1, 4. Tu ouvriras un passage où tu devras battre 2 monstres pour obtenir le trident avec lequel tu pourras visiter les eaux. Là, il faut que tu trouves Poseïdon qui arrêtera une hélice pour que tu puisses atteindre les bottes pour aller dans le désert.
Bonne chance dans ton combat contre le mal !

Fred "le WonderBoy"

JURASSIC PARK

★ MEGADRIVE ★

Quand on joue le Raptor, dans la fin du Centre des visiteurs, dans une grande salle avec des squelettes de dinosaures, Grant est dessus et ne fait que tirer avec ses fusils. La salle est entièrement fermée ! Comment faire ? S'il vous plaît, aidez-moi ! Merci d'avance.

Alexis SALOMÉ

Pour mettre Grant au tapis et manger une bonne sousoupe, sautez sur le squelette où est Grant et ruez-le de coups (le squelette, pas Grant). Le squelette va s'effondrer et vous allez pouvoir passer à table.

Gabriel, un hypersegamaniaque

TINY TOON

★ MEGADRIVE ★

Je n'arrive pas à passer Emyra, je me fais tout le temps attraper ! Pourriez-vous m'aider, ça fait un mois que j'y suis ! Y aurait-il un code d'invincibilité ? Merci.

Guillaume MENUEL.

Pour passer Elmyra, il ne faut pas essayer de courir à fond pendant tout le stage (parce que quand il y a des marches, tu risquerais de te planter), mais il faut lui sauter par-dessus pour ralentir la course ; quand elle revient vers toi, tu lui resautes par-dessus et tu pourras progresser dans ces dédales de couloirs, lentement mais sûrement. Cela demande de la maîtrise mais je compte sur toi, Guillaume. Bonne chance !

Julia BUNEL

REVENGE OF SHINOBI

★ MEGADRIVE ★

J'aimerais savoir comment tuer le Boss de la fin du jeu ? Y-a-t-il un code pour avoir des Jitsus infinis ? Merci d'avance.

René.

Oui, on peut avoir les Jitsus infinis. Va sur Options. Va sur Jitsu attends un petit moment et tu verras les zéros (être tout petit). Cela signifie que tu as les Jitsus infinis.

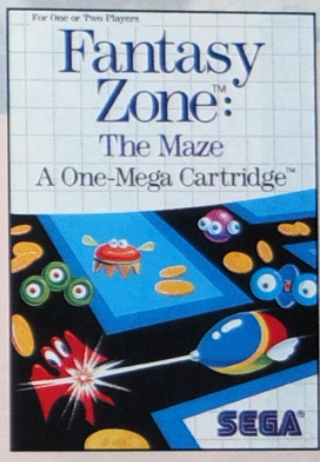
Yanick MOTREFF (91)

FANTASY ZONE

★ MASTER SYSTEM ★

Help ! J'aimerais savoir s'il y a un code pour choisir les stages ou un code pour avoir des vies infinies ? Merci.

Stéphane BOEZ.



Stéphane, procure-toi la manette SV 434 destinée à la Megadrive (boîtier transparent). Elle est compatible avec la Master System. Il y a plein de boutons dessus, mais tous ne servent pas sur cette console. Tu auras le tir automatique et surtout le tir turbo pour vaincre rapidement tous les ennemis. Sinon, impossible de dépasser le 3ème niveau (du moins dans mon cas), ce jeu est trop difficile. Si cela ne suffit pas, achète l'Action Replay Pro destinée à la Master System. Tu pourras taper des codes pour avoir des vies infinies, être invincible, etc. Si tu ne trouve pas l'Action Replay, commande-le directement chez le distributeur : DPMF Diffusion 3, rue Edison 94550 Chevilly Larue. C'est là que j'ai acheté le mien (300F). Je te donne des codes Action Replay Pro que j'ai trouvé pour ce jeu :

00C0 6509 :	Vies infinies
00C0 6899 :	Commence avec 9.900.000 $
00C3 0101 :	Invincibilité (sauf contre le Boss)
00C0 C901 :	Tu disposes du "7 Way" à l'écran "Parts Select" (juste après le magasin d'accessoires). Tu peux disposer d'un autre accessoire à l'écran "Parts Select" en changeant le 6ème chiffre en partant de la gauche (ici le 9) : 2 à 5, 7 à 9, B, et C à E. Pour C et E, il faudra terminer le code par 9 au lieu de 1.
00C0 8C08 :	Lorsque tu as acheté le laser, le Wide ou le Smart Bomb, Fire Bomb ou heavy bomb après les avoir achetés aussi. Si tu perds une vie, achète-les de nouveau.
00C0 6402 à 08 :	Niveaux 2 à 8 (en changeant le dernier chiffre).

Voilà, avec tous ces trucs, j'ai pu finir ce jeu en moins de 10 minutes.

Alain CITERNE (63)

les questions...

en détresse...

★ GAME GEAR ★

N°26001 – ALIEN 3
Je voudrais savoir s'il existe un Select Round? Si oui, lequel. Merci.
Jérôme, Le Segamaniaque.

N°26002 – BATMAN RETURNS
Comment battre le Pingouin quand il est dans son canard, et comment éviter ses missiles ?
Julien THIERRAY (78)

N°26003 – SPACE HARRIER
S'il vous plaît, je voudrais savoir le code du dernier niveau. Merci.
Jérôme, Le Segamaniaque.

★ MASTER SYSTEM ★

N°26004 – SONIC 2
Comment battre le Boss du monde 4 (Green Hill Zone) ? Avec mes plus vifs remerciements, bien à vous.
Julien THIERRAY (78)

N°26005 – WONDERBOY 3
Je suis bloqué à l'homme piranha, je ne trouve pas le sabre de tonnerre. S'il existe dans le monde de l'homme piranha, dites-le moi ou je vais faire un malheur !
Samy REFFAD

★ MEGADRIVE ★

N°26006 – ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE
Pourriez-vous me dire comment tuer "Le Janken de Feu" du onzième tableau, afin de pouvoir libérer le roi Thor et de terminer le jeu. Existe-t-il des codes pour passer d'un tableau à un autre ou pour devenir indestructible ? Merci d'avance.
Nicolas (Marseille)

N°26007 – ANOTHER WORLD
Après le 1er monde, je n'y comprends rien ! Aidez-moi, s'il vous plaît. Merci d'avance.
Benjamin MOUROCQ (91)

N°26008 – ASTÉRIX
Comment fait-on pour faire apparaître la maison en bois perchée sur un arbre, que l'on voit derrière la boîte, dans le niveau 1 Acta1 ? Merci d'avance.
Laurent DOUX

N°26009 – DESERT STRIKE
Comment passe-t-on la quatrième mission au quatrième stage ? Car quand je démolis certains camions-poubelles, on me dit de retourner à la frégate. Peux-tu m'aider ? Merci.
Valentine ROUQUETTE (Bruxelles)

N°26010 – FLASHBACK
Après avoir posé la bombe atomique, je m'enfuis, je trouve le vaisseau, mais problème ! Je n'arrive pas à monter dedans, alors s'il y a une bonne âme pour me guider, ce serait génial !
Denis CHRISLAIX (45)

N°26011 – JURASSIC PARK
Quand on joue avec le Dr Grant et que l'on est à la fin du Centre des visiteurs, comment fait-on pour anéantir les deux raptors et se sauver de ce Centre des visiteurs ? Aidez-moi ! Merci d'avance.
Emmanuel BARBONNET (54)

N°26012 – LAST BATTLE
J'ai du mal à passer les trois derniers Boss. Alors avec la Game Génie, pourrais-tu me donner la vie infinie ? Merci d'avance.
Sully BEGE (97)

N°26013 – MORTAL KOMBAT
Y-a-t-il un code pour prendre Goro ? Si oui, lequel ? Merci d'avance.
Olivier PERAUD

N°26014 – QUACKSHOT
Je suis bloqué au Pôle Sud, qu'est-ce que je peux faire ? Comment faire pour voler dans les airs ?

N°26015 – RINGS OF POWER
J'aimerais savoir comment commencer le jeu, et que faire après avoir ramassé les clés et le Spell (Papyrus) dans la maison de l'académie de la magie? Merci.
Sandrine

N°26016 – SONIC 2
Je voudrais savoir les codes pour devenir "Sonic d'Or" (quand on est dans le "Select Round"). Merci.
Laurent OLIVARCOS (33)

N°26017 – SONIC SPINBALL
J'arrive au niveau 2. Là, je n'arrive pas à récupérer les émeraudes. comment faire ?
Jean-Philippe PERAUD

N°26018 – STREETS OF RAGE 2
Y-a-t-il un code pour pouvoir choisir tout au début l'homme qui se tient à côté de Mr X ? L'avant-dernier Boss, en fait ! Est-ce qu'il y a un autre moyen de faire le Select Round et le code pour avoir le même personnage sans avoir deux manettes (car je n'ai qu'une manette !) ?
Est-ce qu'il y a une technique pour tuer les deux robots de level 7 et le Boss du level 5 sans perdre trop d'énergie ? Salut et merci pour tout !
Xavier

N°26019 – SUPER HYDLIDE
Le Dragon à trois têtes j'ai tué, la "Fang" au roi j'ai portée, dans la salle du trésor je n'ai pas pénétré. Les ruines du cimetière, je ne sais déchiffrer. Sarah, je n'ai pas rencontrée. Ai découvert la cité souterraine, cité nuages mais cité engloutie, impossible d'y reposer, pourquoi ? Que faire pour me sortir de cette galère ? J'ai déjà recommencé 4 fois tout le jeu, jusqu'à donner la "Fang" au roi, et bloquage encore une fois. Merci de me répondre ou alors je succombe !...

ATTENTION...
TU VAS POUVOIR MODIFIER LES REGLES DE TES JEUX VIDEO

1 MODELE COMPATIBLE SUR

CONSOLE SEGA® MEGADRIVE® 16 BITS

SOS PUB - (1) 46 24 16 00

INVENTED BY CODEMASTERS™

Game Genie™ et Codemasters™ sont des marques déposées de Codemasters Software Co. Ltd. utilisées sous licence.

Game Genie™ est un produit de Lewis Galoob Toys, Inc., Game Genie™ est un produit licencié par Sega of America pour être utilisé sur les consoles Sega® Megadrive®. Sega et Megadrive sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. Game Genie™ est une marque déposée de Codemasters Software Co. Ltd., utilisée sous licence.

DISTRIBUE EN FRANCE PAR POWER GAMES

EN VENTE PARTOUT

MegaScores

CES GARS SONT PLUS FORTS QUE TOI !

On a eu chaud, mais le courrier est bien là pour le prouver : ce n'était qu'un petit coup de fatigue, et vos scores déferlent à nouveau sur la Rédaction ! Petit rappel des règles : envoyez-nous vos scores en précisant le jeu et la console utilisés, avec une déclaration sur l'honneur certifiant votre score et le fait qu'il a été atteint sans accessoire (de type Action Replay ou Game Genie-sinon, signalez-le nous). Vous pouvez très bien nous mettre une photo d'écran si vous le pouvez. N'oubliez pas votre "trombine" au format photomaton, et hop ! Le tout sous enveloppe affranchie à l'adresse suivante : MEGA FORCE, LES MEGASCORES, 103 Boulevard MacDonald. 75019 PARIS.

★ GAME GEAR ★

SONIC 735.380
Laure DEGABRIEL
(Quelque part, ailleurs)
Dommage pour les couleurs et ses coordonnées, mais on lui pardonne bien volontiers car les filles Segamaniaques ne sont pas si nombreuses !

Chouette, les filles commencent à se mettre sur les rangs pour les Megascores ! Il n'y en a pas encore beaucoup, mais bravo à ces pionnières, qui ont du courage. Laure a 11 ans, et s'éclate avec sa Master System (+12 jeux) ET sa Game Gear (+2 jeux). Sa lettre est malheureusement trop courte, car Laure se remettait de suite à Sonic 2 sur MD !...

★ MASTER SYSTEM ★

SONIC 1.060.100
Mathias ISRAEL
Charmy (02)
Vu ton ecriture, tu dois être un véritable excité. À mon avis, tu dois éclater tout le monde avec les jeux de tir, et tu ne dois pas avoir besoin d'un auto-fire sur ta manette !

Oui, déchiffrer la lettre n'était pas évident, mais nous avons pu glaner les renseignements suivants : Mathias a 12 ans et demi, sera bientôt en 5ème, possède 7 jeux avec sa MS II, et adore le foot et le tennis. Il finit énormément de jeux, et avec son frère, ils devaient se payer une Game Gear pour Noël... On espère que ça a marché !

ACTION FIGHTER 1.108.790
Thibault X
(Quelque part en France)
Alors là, elle est trop bonne, celle-là ! Rendez-vous compte que j'ai enfin trouvé quelqu'un qui s'appelle "monsieur X" et qui habite "quelque part en France", c'est super.

DONALD DUCK 544.400
Frédérick LASSIGNARDIE
Dordogne (24)
À mon avis, après la photo, il a dû s'éclater de rire, vu la tête qu'il fait sur cette photo, j'aurais aimé être là !

En voilà, un bon vivant !... Frédéric a 12 ans, il aime le football, le tennis et le ping-pong, mais sa grande passion, c'est évidemment les jeux vidéo. Il se propose d'ailleurs un prochain giga-score sur Astérix, et nous devrions entendre parler de lui prochainement...

★ MEGADRIVE ★

BATMAN 9.654.500
Emmanuel GAULIER
St Jean de la Lecqueraye (27)
Il nous avoue bien timidement: "C'est en attendant sagement les ennemis arrivant à l'infini à certains endroits pendant de nombreuses heures, que j'ai atteint ce score".

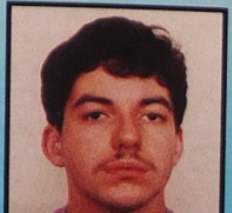
Eh oui, "tout vient à point pour qui sait attendre"... Emmanuel a 16 ans et nous écrit une superbe lettre, tapée et imprimée sur micro, où l'on découvre un "Mégascoreur" acharné. Emmanuel se fait en effet un "devoir" de "bloquer les compteurs" sur tout jeu qui lui passe dans les mains ! Et la liste est impressionnante... Au fait, il aime quand même le tennis, le VTT et la marche ! Bravo Emmanuel !

THUNDER FORCE 4 3.199.120
Thomas BERTRAND
Bauscières aux dames (54)
Thomas dit lui-même que ce score n'est pas "grandiose", mais attention, c'était en mode "Maniac".

Thomas ne nous "distille" que peu d'infos sur lui-même, mais l'on apprend tout de même qu'il passe en 3ème, que son surnom, c'est "The best of the best" (!), et qu'à part ça et les gros scores, il adore le rock (The Cure, Queen, et Ludwig von 88). Super !

COOL SPOT 232.390
David ROPRAZ
Samoreau (77)
Ah, c'est trop bon ! David nous a envoyé deux photos l'une avant de jouer, et l'autre en Segamaniaque. C'est de la folie !

David a 11 ans, et il est devenu un véritable dingue de Cool Spot ! La meilleure scène, pour lui, est celle des trains et il est passionné par les trains, ça tombe bien ! Pour nous, la meilleure scène, ce sont ses 2 photos, qu'il a légendées lui-même ainsi : "P.S. : la Sega, ça décoiffe" !!



OUT RUN 43.684.720
Sébastien KOENIG
(Va savoir...)
Il va tellement vite qu'il ne sait même plus où il habite ! (Score réalisé en mode "Hyper")

Sébastien a 17 ans, possède 17 jeux, et je peux vous certifier qu'il fait un paquet d'autres gros scores... en

VOILA CE QUI RISQUE D'ARRIVER SI VOUS PRETEZ VOTRE ASCIIWARE A UN COPAIN

Il faut mettre les choses au point. Les nouveaux jeux sont plus dangereux qu'une bagarre avec un alligator. Pour vous propulser dans les niveaux supérieurs, pressez le bouton X à un rythme infernal. Les nouveaux manettes six boutons ASCIIWARE pour Mega Drive et Mega CD, l'asciiPad MD6 et le Fighter Stick MD6 sont équipés des options Turbo, Turbo automatique, Ralenti, et Mode. Bientôt avec votre manette ASCIIWARE, vous ne laisserez aucune chance à vos adversaires. Finis les combats du passé, offrez vous un ASCIIWARE.

ASCIIWARE™

LA VICTOIRE EST ENTRE VOS MAINS.

CA 94403 USA. ASCIIWARE, Fighter Stick MD et asciiPad sont des marques déposées de

HIT-PARADE

★ MASTER SYSTEM ★

1 - DONALD DUCK 2 - 1ER MOIS - PLATES-FORMES
Un Donald en pleine forme, pour une nouvelle aventure périlleuse.

2 - DESERT STRIKE - 1ER MOIS - ACTION
La déclinaison tant attendue, toujours aussi top !

3 - ASTÉRIX 2 - 3EME MOIS - PLATES-FORMES
Nos ancêtres les Gaulois sont bel et bien des irréductibles !

4 - WINTER OLYMPICS - 2EME MOIS - SPORT
Combien de médailles pour la France ? Heu...

5 - SONIC CHAOS - 4EME MOIS - HÉROS SEGA
Sonic parviendra-t-il à récupérer les émeraudes du Chaos ?

6 - DESERT SPEEDTRAP - 2EME MOIS - PLATES-FORMES
Trois places de gagnées pour Bip-Bip et le coyote. Jusqu'où iront-ils ?

7 - ROBOCOP VS TERMINATOR - 2EME MOIS - ACTION
Aucun changement pour les héros de métal. Le sang gicle toujours autant...

8 - JURASSIC PARK - 3EME MOIS - ACTION
Les raptors ne sont pas loin, courez, Dr Grant !

9 - LE LIVRE DE LA JUNGLE - 2EME MOIS - PLATES-FORMES
Mowgli, Baghera, Cheer-Kahn, Baloo et Manu l'éléphant, pour vous servir...

★ MEGADRIVE ★

1 - ETERNAL CHAMPIONS - 1ER MOIS - BASTON
Une entrée fracassante pour les champions immortels !

2 - ALADDIN - 4EME MOIS - PLATES-FORMES
LE jeu de plates-formes de l'année 93, fidèle au poste...

3 - DR ROBOTNIK - 1ER MOIS - RÉFLEXION
Les Dragibus ou "jelly beans", si vous préférez, n'ont pas fini de tomber...

4 - STREET FIGHTER 2' - 4EME MOIS - ACTION
Le meilleur jeu de baston de tous les temps tient le coup !

5 - WINTER OLYMPICS - 2EME MOIS - SPORT
La neige était au rendez-vous pour les heureux vacanciers !

6 - SONIC SPINBALL - 3EME MOIS - HÉROS SEGA
Une petite boule hérissée, qui ne cesse de rebondir sur les bumpers...

7 - ROBOCOP VS TERMINATOR - 2EME MOIS - ACTION
50% homme, 50% machine, 100% killer de T-800 !

8 - GUNSHIP - 1ER MOIS - ACTION
Une histoire d'hélicoptère qui risque fort de tomber à l'eau...

9 - TMHT TOURNAMENT FIGHTERS - 2EME MOIS - BASTON
Troisième jeu de baston de ce mois pour des tortues très... "Ninja" !

★ GAME GEAR ★

1 - DONALD DUCK 2 - 1ER MOIS - PLATES-FORMES
De la bonne plate-forme traditionnelle sur la portable.

2 - FORMULA ONE - 1ER MOIS - SPORT
Le top de la F1, en attendant Virtua Racing sur Megadrive...

3 - DESERT STRIKE - 1ER MOIS - ACTION
Saddam a intérêt à se faire oublier !

4 - ASTÉRIX - 2EME MOIS - PLATES-FORMES
Une mission secrète révélée au grand jour dans notre magazine !

5 - WINTER OLYMPICS - 2EME MOIS - SPORT
La descente aux enfers n'est plus très loin...

★ MEGA-CD ★

1 - ECCO THE DOLPHIN - 3EME MOIS - RÉFLEXION
Une sévère concurrence pour Flipper !

2 - SONIC CD - 3EME MOIS - HÉROS SEGA
Le jeu qui utilise le mieux les capacités du CD-ROM de Sega !

3 - FINAL FIGHT - 4EME MOIS - ACTION
Coups de boule, uppercuts et kicks flamboyants à gogo !

4 - LETHAL ENFORCERS - 1ER MOIS - ACTION
Une arrivée en force des troupes du SWAT !

5 - SILPHEED - 2EME MOIS - SHOOT THEM UP
A saluer : le seul shoot them up du mois, toutes consoles confondues !

Les Dernières Sorties

Voici tous les derniers jeux sortis, disponibles en magasin !

★ MEGADRIVE ★

	GENRE	DIFFICULTÉ	JOUEURS
BODY COUNT	TIR	•••	2
DR ROBOTNIK	REFLEXION	•••	2
DRAGON'S REVENGE	ACTION	••	1 à 2
GREATEST HEAVYWEIGHTS	SPORT	••	2
GUNSHIP	SHOOT THEM UP	••	1
LA PANTHERE ROSE	PLATES-FORMES	••	1
MAC DONALD'S T. L.	PLATES-FORMES	•••	1
MUTANT LEAGUE HOCKEY	SPORT	••	4
NBA SHOWDOWN	SPORT	••	4
NORMY	PLATES-FORMES	•	1
PELÉ	SPORT	•••	2
PGA EURO TOUR	SPORT	••	1 à 4
PRINCE OF PERSIA	PLATES-FORMES	•••	1
SKITCHIN	SPORT	•••	2
SONIC 3	PLATES-FORMES	••	2
THE LOST VIKINGS	PLATES-FORMES	•••	2
TOEJAM & EARL 2	PLATES-FORMES	••	2
WINTER CHALLENGE	SPORT	••	1 à 10

★ MASTER SYSTEM ★

DEEP DUCK TROUBLE	PLATES-FORMES	•	1
THE OTTIFANTS	PLATES-FORMES	•	1

★ GAME GEAR ★

DEEP DUCK TROUBLE	PLATES-FORMES	•	1
JAMES BOND 007	PLATES-FORMES	••	1
PGA TOUR GOLF	SPORT	••	1 à 4

★ MEGA-CD ★

CHUCK ROCK 2	PLATES-FORMES	••	1
GROUND ZERO TEXAS	TIR/AVENTURE	••	1
SPIDERMAN Vs Kingpin	PLATES-FORMES	•	1

ENFIN UN JEU A TA HAUTEUR!

LE TOP DES JEUX D'ARCADE MAINTENANT SUR TA CONSOLE

BOOMSHAKALAKA!

SUPER DUNK!

CANNONBALL SLAM!

HÉLICO JAM!

GEM

MESURE TOI AUX 54 PLUS GRANDES STARS DES 27 CLUBS DE LA NBA!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA MEGA DRIVE

SEGA GAME GEAR

OFFICIAL NBA LICENSED PRODUCT

Jeux & astuces et au 3615 Acclaim 36.68 10.25 2,19 F/mn

FUN Radio

MIDWAY Acclaim

NBA® JAM™. The NBA and NBA Team trademarks used herein used under license from NBA Properties, Inc. to Midway Manufacturing Company. Coin-Operated Video Game Software ©1993. Sub-Licensed from Midway® Manufacturing Company. All rights reserved. The NBA and NBA Team trademarks used herein are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and the respective Member Teams and may not be reproduced in whole or in part without the prior written consent of NBA Properties, Inc. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and [illegible] and Arena are divisions of Acclaim

DES REPONSES

- Pose tes questions en direct à SCHMURZ, la mascotte de Megaforce. Il est très souvent sur le serveur en Dialogue. (mot-clé *DIAL).

- S'il est absent au moment où tu te connectes, écris-lui en rubrique "Rédaction", il te répondra le plus vite possible. (mot-clé *RED)

- Tu es perdu dans un jeu? Demande vite de l'aide en allant dans les "SOS", d'autres lecteurs te dépanneront certainement! (mot-clé *SOS)

DES ASTUCES

- Sur le 3615 MEGAFORCE, il y a plusieurs centaines d'astuces pour les jeux Sega, des cheat-modes, des aides, des codes, etc. (mot-clé *AST).

- Si toi aussi tu as trouvé une astuce dans un jeu Sega, tu peux nous la communiquer: tu seras récompensé si elle est publiée! (mot-clé *AST)

DES INFOS

- Quand SCHMURZ n'est pas sur le serveur, c'est qu'il est parti en reportage. Dès son retour, il écrit ses scoops sur le serveur. (mot-clé *NEWS).

- Pour savoir si un jeu sur ta machine est disponible dans les magasins, SCHMURZ te signale toutes les sorties de jeux. (mot-clé *AFP)

- Tu as raté un numéro de Megaforce? Si tu es pressé de savoir ce que vaut un jeu, consulte l'index des tests sur le serveur. (mot-clé *IDX)

DES CADEAUX

- Sur Megaforce, il y a plusieurs manières de gagner des cadeaux. La première et la plus facile, c'est de te connecter: tu gagnes des points Mega, tout simplement! Et en plus, nous t'offrons des minutes de connexion en 3614...

- Mais il y a d'autres possibilités:

  En participant aux jeux primés de Megaforce, tu pourras gagner l'un des magnifiques lots mis en jeu chaque mois. Si tu gagnes des points, va vite les échanger à la Boutique (c'est nouveau!)

SUR L

AVANT

MEGA

E 3615

FORCE

NOUVEAU!

LES POINTS MEGA

- NOUVEAU!
  A partir de maintenant, le 3615 MEGAFORCE t'offre des "points Mega". Tu les gagnes en actionnant la manette de la Kagnotte (*KAG) ou en participant aux jeux primés de Megaforce (*JEU).

  Echange ces points à la Boutique du 3615 MEGAFORCE quand tu veux contre le cadeau de ton choix!
  (mot-clé *BOU)

  Ce mois-ci, à la Boutique, il y a des cartouches de jeux, des posters, des accessoires, des T-Shirts, des casquettes. Et bien sûr, des anciens numéros et des abonnements!

APRES

DE NOUVEAUX CODES ACTION REPLAY & GAME GENIE PAR CENTAINES!

L'UNIVERS DES ACCESS

Il y a quelques temps, nous nous sommes dits, comme ça, à la Rédaction, que... tiens ! Puisque notre dernière "sortie" remonte à plusieurs numéros déjà, nous pourrions peut-être nous permettre un petit tour de "shopping" du côté des périphériques pour nos consoles chéries. Ben oui, les pauvres, nous les gavons de cartouches, toujours et encore, alors que ces pauvres petites cherchent, elles aussi, un supplément d'âme, un je-ne-sais-quoi qui les rendra plus belles, ou plus solides, ou plus intelligentes !... Bref, voici, pour vous, ce que nous avons pu glaner au cours de ce petit shopping, qui ne se veut en aucun cas exhaustif, mais beaucoup plus un petit coup de "lèche-vitrine", histoire de faire un peu le point sur les machines et leurs accessoires...

LA MASTER SYSTEM II

FICHE TECHNIQUE

DIMENSIONS : 256 x 172 x 81,5 mm
POIDS : 790 g
MICROPROCESSEUR : Z80A (8 bits) à 3,58 MHz
RÉSOLUTION : 256 x 192
MÉMOIRE VIVE : 8 Ko
MÉMOIRE VIDÉO : 16 Ko
MÉMOIRE MORTE : 1 MEGA (le jeu Alex Kidd est intégré)
COULEURS : 16 couleurs affichables parmi 64
SON : 3 Voies et 4 Octaves
REMARQUES : Il n'est plus possible d'utiliser les vieux jeux sur carte.

DANS LA CIBLE DU MENACER

Ne laissez plus aucune chance aux ennemis et pulvérisez-les en un dixième de seconde avec le Menacer ! Instrument de destruction massive ou d'opération chirurgicale, c'est une arme efficace. Livrée avec le jeu Terminator 2 au prix public d'environ 450 F TTC, tout ce que vous aurez à faire, c'est d'acheter 6 piles de type R6 ! Au fait, "Body Count", le tout nouveau jeu de Sega, peut être utilisé avec le Menacer. Voir le zapping de ce numéro.

RS OIRES

UNE "HANDY GEAR" POUR NICOLAS HULOT

Pour jouer avec votre Game Gear sous la douche, dans le bain ou à trois mètres sous l'eau d'une piscine, vous devrez obligatoirement être en possession du tout nouveau Handy Gear. Il s'adapte à la portable et épouse ses formes tel un gant, offrant ainsi une excellente jouabilité. Entièrement étanche, il est pourvu d'une loupe pour une meilleure vision du jeu, surtout si le joueur porte des palmes et un tuba. Bien qu'un peu encombrant, cet accessoire ravira forcément tous les accros de cette console, qu'ils pourront décidément enmener partout. Bientôt chez vous, la "Air Gear" pour les fans d'aile-delta et la "Ice Gear" pour les hockeyeurs qui restent trop longtemps sur le banc de touche... J'en ai rêvé, Sega l'a fait pour environ 250 F TTC.

PLUS RAPIDE QUE LUCKY LUCKE, AVEC LE "JUSTIFIER" !

Connectez le révolver à la Megadrive comme une simple manette, et dégainez... Si vous souhaitez jouer avec deux pistolets, vous devrez achetez un flingue spécial qui se connecte directement sur le premier pistolet ; son prix est d'environ 150 F TTC. Le prix public du pistolet avec le jeu Lethal Enforcers sur CD est d'environ 500 F TTC, la version sur cartouche coûte entre 400 F et 600 F TTC suivant les magasins !

LE "CAR ADAPTOR" GG POUR ARRETER DE FUMER

Imaginez que vous soyez sur la route des vacances, en plein mois d'août, à mi-chemin entre votre Home Sweet Home et les plages de la Côte d'Azur. Assis à l'arrière de la voiture de votre pater, vous affrontez vaillamment le Dr Robotnik, la Game Gear entre les mains. Pris dans le feu de l'action, vous ne remarquez pas le voyant lumineux des piles décliner. Heureusement, votre petite sœur s'en rend compte à temps et vous présente le câble de connexion nécessaire pour relier la console à l'allume-cigare et ainsi continuer la partie. Un accessoire vraiment utile pour les longs trajets ennuyeux. Prenez toutefois garde aux mouvements brusques du conducteur. Le prix public est d'environ 130 F TTC.

LA MEGADRIVE II

FICHE TECHNIQUE

DIMENSIONS : 220 x 212 x 59 mm
POIDS : 720 g
MICROPROCESSEUR : 68000 (16 bits) à 7,6 MHz / Z80A (8 bits) à 3,58 MHz pour utiliser les jeux de la Master System grâce à l'accessoire "Converter"
RÉSOLUTION : 320 x 244
MÉMOIRE VIVE : 74 Ko
MÉMOIRE VIDÉO : 64 Ko
COULEURS : 64 couleurs affichables parmi 512 couleurs
SON : 10 Voies et 8 Octaves Stéréo
REMARQUES : Pas de sortie jack ni de réglage de volume sur la console. En revanche, vous trouverez une sortie vidéo supplémentaire, au format PAL.

UN ACCESSOIRE POUR LA DRAGUE : LE "GAME LINK"

Le saviez-vous ? Comme sur Megadrive ou sur Master System, il vous est possible de jouer à deux simultanément sur Game Gear. Grâce au Game Link ("link" signifiant "lien" en anglais), vous pouvez raccorder deux portables l'une à l'autre et ainsi vous affronter sur une simulation de Formule 1, comme F1 Pole Position, de footchball, comme Tengen World Cup Soccer, ou de baston bien sanglante, comme le célèbre Mortal Kombat. Chaque joueur dirige son combattant ou son équipe à partir de la Game Gear en sa possession. L'action se déroulant sur les deux écrans reste identique cependant. Une fois encore, Sega a mis à la disposition des consommateurs un accessoire qui augmente le plaisir de jouer. Le fun assuré ! Et assurément, un excellent moyen de se faire des potes pour 80 F TTC seulement.

LA GAME GEAR DES SEGA-LOPINS

La Game Gear, portable couleur de Sega, a fait des millions d'adeptes à travers le monde. Elle possède des capacités techniques proches de celles de la Master System et offre un son en stéréo (4 voies) à ses heureux propriétaires. Ses dimensions, en mm, sont de 103 x 210 x 38 pour un poids de 570 g. Dotée d'un microprocesseur 8 bits qui la rend extrêmement performante et compétitive, les accros bénéficient actuellement d'une ludothèque de 150 jeux environ, de la plate-forme au shoot them up en passant par la baston et la réflexion. L'action prend place sur un écran de 81 x 60 mm, capable d'afficher 32 couleurs simultanément sur une palette graphique de 4.096 couleurs. Elle fonctionne avec 6 piles de walkman de type A4 pour une autonomie approximative de 3 heures, ou sur secteur grâce à un adaptateur. Sans aucun doute le meilleur rapport qualité-prix du marché face à une concurrence presque inexistante sur ce créneau (la Lynx d'Atari et la Nec GT-Turbo).

MEGADRIVE 2 + MEGA-CD

MEGA-CD II, CONTRAT À DURÉE INDÉTERMINÉE

Le premier CD-ROM (Compact Disc Read Only Memory) de Sega, qui se connecte à une Megadrive classique (I ou II indifféremment), est sorti en France voilà déjà cinq mois. Son microprocesseur 68000, cadencé à 12,5 MHz, est plus rapide que celui de la Megadrive, ce qui en fait la console la plus performante du marché à l'heure actuelle. Sans oublier son "Chip Graphic ASIC", composant électronique ingénieux qui apporte le véritable plus de la machine : zooms et rotations au niveau des sprites dans les décors de fond et différentiel plus soigné. Tout ce que la 16 bits de Sega ne pouvait gérer jusqu'alors est désormais du domaine du possible, le son et les capacités de stockage du CD en prime (un CD peut contenir 550 mega-octets, l'équivalent de 225 cartouches de 16 megabits). Véritablement la première console multimédia en attendant la Saturn et ses trois microprocesseurs 32 bits RISK (caractéristiques données lors du dernier salon "Imagina" à Monaco) !

LE DUAL TURBO

ACCLAIM a mis au monde un coffret contenant deux manettes 3 boutons infrarouges perfectionnées, accompagnées d'un récepteur qui se connecte sur les deux prises joystick de la Megadrive. Avec 8 petites piles (4 dans chacune des manettes), vous pourrez jouer jusqu'à 8 mètres de distance de votre Megadrive. Au niveau des caractéristiques, on trouvera un mode turbo à trois vitesses pour les trois boutons et un mode ralenti. Et pour économiser vos piles, le Dual Turbo s'arrêtera de fonctionner au bout de 10 minutes de non-utilisation. Le prix public est d'environ 400 F TTC.

UNE MEGA MASTER-SYSTEM-DRIVE

Sous ce nom barbare, inventé de toutes pièces, se cache une Megadrive couplée avec un Converter. Ensemble, vous obtenez tout simplement une Master System. Quelle idée de transformer une Megadrive en Master System ! Pourtant, c'est bien utile si vous avez conservé quelques vieux jeux Master. L'opération est rapide et non douloureuse, puisque le Converter se place dans la Megadrive comme une simple cartouche. Voyons la description des deux modèles existants :

LE CONVERTER

Cette ancienne version ne peut s'utiliser qu'avec la première Megadrive. Pourquoi ? Simplement parce que le Converter est trop gros mais si vous voulez tout de même l'utiliser, il faudra en casser un morceau ! Le Converter peut recevoir aussi bien des cartouches que des cartes de jeu. Attention, les "Action Replay" ne fonctionnent pas avec.

LE CONVERTER 2

Beaucoup plus beau et plus petit que l'ancienne version, le Converter 2 s'adapte aussi bien sur la première Megadrive que sur la Megadrive II. Par contre, il n'est plus possible d'utiliser des cartes mais uniquement des cartouches. Attention, les "Action Replay" ne fonctionnent toujours pas avec. Le prix de vente public est d'environ 250 F TTC.

MANETTES 6 BOUTONS INFRAROUGE

Voici un coffret SEGA contenant deux manettes 6 boutons pour votre Megadrive, entièrement compatibles avec tous les jeux sauf quelques exceptions connues (Alien 3, Pit-Fighter, Jordan vs Bird, John Madden Football et Decap Attack). En plus, puisqu'elles sont à infrarouge, vous êtes encore plus libre de vos mouvements, et ce, même à trois mètres de votre console. Il vous faudra simplement acheter 4 petites piles (deux dans chaque manette) et connecter le récepteur à l'endroit où vous branchez généralement vos manettes. Remarquez qu'il n'y a ni bouton ralenti, ni turbo. Le prix public est d'environ 350 F TTC.

"PRO CD-X MCD", POUR UNE CONSOLE POLYGLOTTE

Le Pro CD-X de Datel s'avère être un outil indispensable pour les possesseurs de Mega-CD qui souhaitent compléter leur ludothèque coûte que coûte, avant même que la version officielle d'un jeu ne sorte sur le marché français. De la taille d'une cartouche Megadrive, il s'enclenche dans la 16 bits de Sega et permet ainsi au Mega-CD de lire tous les formats de CD, imports japonais et américains compris. Plus besoin d'avoir du matériel étranger à domicile puisque cet accessoire sert tout bonnement d'adaptateur. Les jeux ne s'en trouvent pas modifiés pour autant et les joueurs qui aiment tout avoir avant tout le monde, pour satisfaire un plaisir personnel ou épater la galerie, ont trouvé là l'objet rêvé. Son prix public est d'environ 300 F TTC.

LES CLEFS DU TRÉSOR !

Voici le "MEGA KEY", qui est en quelque sorte un passe-partout ! Venu de Hong-Kong, cet instrument permet d'utiliser n'importe quel jeu Megadrive sur n'importe laquelle des consoles Megadrive, quel qu'en soit le pays d'origine. Pour cela, il suffit d'activer ou non des switches situés au dos du 'MEGA KEY'... Génial, non ! Le prix public est d'environ 300 F TTC.

Dans le même style (avec des switches au dos de la cartouche), vous avez aussi le "NITRO ADAPTOR 2", au prix public d'environ 200 F TTC, qui fait exactement la même chose. Là encore, choisissez bien votre magasin pour avoir les meilleurs prix !

LE CD-X : WELCOME TO THE NEXT LEVEL !

Le CD-X est le produit dernier cri de Sega. Découvert au C.E.S. de Las Vegas du début de cette année, il combine Mega-CD, Megadrive et lecteur de CD audio portable entièrement autonome. Les utilisateurs bénéficient d'un appareil multimédia aux dimensions idéales : 19,8 cm de long pour 14 cm de large et 4,6 cm de haut. Enfin, un poids de 600 g justifie aisément son double-emploi. Les composants principaux de ce produit révolutionnaire —en attendant la Saturn, naturellement— sont deux microprocesseurs 16 bits et un microprocesseur graphique ASIC. Autre performance : le temps d'accès qui reste inférieur à une seconde, soit nettement moins que celui du Mega-CD habituel. Il devrait être disponible dans le courant de l'été en France, livré avec un paddle six boutons et un pack de CDs-jeux, dont Sonic, Ecco the Dolphin et la compil' Arcade de Sega sur CD (Super Monaco Grand Prix, Golden Axe, Revenge of Shinobi, Streets of Rage et Columns). Son prix annoncé, mais non confirmé définitivement avoisinerait les 2.000 F.

UNE SOURIS RODE AUTOUR DE VOTRE MEGADRIVE !

Avec 4 cm de hauteur, 5 de largeur, 9 de longueur et une queue de 2 mètres, cette souris est un sacré morceau ! Petite de corps, elle se blottit dans le creux de votre main et obéit à vos moindres mouvements. Très ergonomique, elle est aussi extrêmement intelligente. La preuve, vous pourrez l'utiliser de deux façons, sur le ventre ou sur le dos. Sur le ventre, elle glisse délicatement en faisant rouler une petite bille et vous pouvez appuyer sur ses deux petites oreilles rouges pour lui donner des ordres. Sur le dos, elle est très docile et ne bouge plus d'un poil. Alors, vous pouvez faire rouler la petite bille avec votre doigt ou appuyer dessus pour donner des ordres. En plus, vous aurez un petit tapis bleu pour l'utiliser dans les meilleures conditions !

LA SOURIS AU SERVICE DE L'HOMME

Qu'allez-vous faire avec cette souris ? Dans l'immédiat, elle risque de ne pas être d'une très grande utilité si vous ne possédez pas les seuls deux jeux avec lesquel elle accepte de fonctionner pour l'instant.

Two Tribes - Populous 2 (Zapping Mega Force n°21)

Avec une manette, la maniabilité de ce jeu de stratégie était moyenne mais avec la souris, cela devient hypermaniable, rapide et donc encore plus agréable à jouer. Si, à l'époque, nous avions eu une souris, la note aurait été supérieure à 85%.

Body Count (Voir Zapping de ce numéro)

Un shoot them up avec une souris ? Absolument, et le résultat est très bon...

L'AVENIR DE LA SOURIS ?

À l'heure actuelle, nous ne connaissons pas d'autres jeux pouvant accepter cette souris, mais étant donné la qualité du produit, son avenir est très prometteur. La souris fonctionne aussi bien sur la Megadrive I que sur la Megadrive II. Son prix public est d'environ 250 F TTC.

QUADRUPLEURS SEGA & EA : QUATRE, C'EST MIEUX QU'UN !

Sega et Electronic Arts ont tout deux sorti des quadrupleurs qui permettent de jouer à quatre simultanément sur une Megadrive. Génial ! vous exclamerez-vous. Oui, mais... Le Four Way Play de E.A. n'est, hélas, pas compatible avec les jeux Sega. Et inversement pour l'accessoire de Sega qui ne fonctionne pas avec les softs de l'éditeur américain. Ainsi, si vous désirez jouer à FIFA Soccer, à Bill Walsh College Football ou à NHL'94, trois jeux E.A. Sports, prenez garde à ne pas vous planter au moment de l'achat du quadrupleur ! Vous risqueriez d'être désagréablement surpris au moment de présenter le jeu à vos amis. Malgré tout —et quel que soit le multipad choisi—, le fun est garanti. Prix publics arrondis : 200 F TTC pour celui de Sega et 250 F TTC pour celui d'Electronic Arts.

UN Q.I. DE 130 POUR LE GAME GÉNIE

L'équivalent de l'Action Replay de Datel sur Megadrive s'appelle le Game Génie de Code Masters. Petit boîtier aux dimensions proches de celles des cartouches pour la 16 bits, il offre les mêmes options de vies infinies, d'énergie illimitée et de munitions à volonté que l'Action Replay. Seule différence : le joueur ne peut chercher ses propres codes. Il suffit de rentrer un certain nombre de codes, fournis par le constructeur, sur une grille de paramètres qui apparaît une fois la console allumée, l'ensemble étant convenablement emboîté. Cela fait, à vous la belle vie, et bye bye les petits ennuis dus à des ennemis trop agressifs ! Son prix public est d'environ 350 F TTC. Notez également que nous publions chaque mois des codes pour le Game Genie et différents jeux (Rubrique "Les Secrets de Mega Force"), et que vous pouvez trouver tous les codes Game Genie sur notre serveur "3615 MEGAFORCE".

MASTER GEAR CONVERTER : UN MARIAGE RÉUSSI

Encore une excellente idée de la part de notre maître à tous. Le "Master Gear Converter" est en fait un adaptateur permettant de jouer aux jeux Master sur la Game Gear. Cet accessoire élargit ainsi grandement la ludothèque de la portable couleur. La 8 bits salon de Sega étant plus âgée que notre "GuéGué" adorée, et les softs, plus variés (jeux de rôle à la Phantasy Star, par exemple), le joueur passionné ne pourra que se rendre à l'évidence et se procurer cet "outil" indispensable dans les plus brefs délais. Jouer à Gauntlet sur Game Gear sera enfin du domaine du possible.

L'ACTION REPLAY SANS PLAY-BACK

Grâce aux Action Replay Megadrive, Master System et Game Gear, tous les possesseurs des consoles salon 16 et 8 bits, et de la portable de Sega, auront enfin 100% de chance de voir la démo de fin d'un jeu difficile (et Dieu sait qu'ils sont nombreux, ces jeux de c..., à nous prendre la tête !). De la taille d'une cartouche habituelle, ces engins viennent se greffer sur la console tel un jeu. Les packs comprennent tous un petit livret contenant de nombreux codes pour une trentaine de jeux parmi les plus connus. Enfin, ces produits Datel donnent la possibilité à l'utilisateur de chercher lui-même les codes pour avoir des vies ou de l'énergie infinies, voire une dose incroyable de munitions ou carrément l'invincibilité. Avec un peu de chance et de persévérance, le joueur acharné réussira à trouver un ou deux codes aux effets saisissants : changements de couleur des personnages, nouvelles armes, coups spéciaux hallucinants, difficultés augmentées,etc. Mega Force vous donne d'ailleurs chaque mois de nouveaux codes pour différents jeux (Rubrique "Les Secrets de Mega Force"), et vous pouvez également en obtenir tout plein sur notre serveur"3615 MEGA-FORCE". L'Action Replay Game Gear ou Master System sont disponibles pour environ 350 F TTC, tandis que l'Action Replay Megadrive l'est pour environ 500 F TTC. Notez qu'une nouvelle génération de cartouches Action Replay a vu récemment le jour et qu'elles sont en cours de distribution, demandez donc les tous derniers modèles...

ES-TU PRET POUR LA BASTON?

TELEPHONE AU: 36.706.707

STREET FIGHTER 2' MORTAL KOMBAT

UN DELUGE DE CODES ACTION REPLAY !

SEGA

MEGADRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - MASTER SYSTEM
MEGA
force
le 1er mensuel des consoles SEGA

LES OBJETS DU JEU

LA POTION À NUAGE : alors que vous penserez être bloqué par un mur ou autre passage vertical, en lançant une telle potion à cet endroit, vous créerez un nuage qui pourra vous servir de marche. Évidemment, celui-ci se dissipera au bout de quelques secondes, alors n'en abusez pas !

LA POTION EXPLOSIVE : elle vous sera des plus utiles pour faire exploser certains pans de mur, ou bien un ennemi éloigné mais ô combien "présent" !

LA POTION DE LÉVITATION : idéale pour vous échapper d'un endroit ou pour atteindre une plate-forme trop haute pour vos petites jambes. Quand vous la prendrez, vous enflerez telle une baudruche et planerez jusqu'à l'endroit désiré.

LA POTION DE MIMÉTISME : dite aussi "potion de camouflage", vous pourrez l'utiliser lorsque trop d'ennemis vous arrivent sur la figure. Vous serez alors transformé en un très seyant bouquet de fleurs qui vous fera passer inaperçu aux yeux de tous vos ennemis.

LA SUPER POTION : avec cette potion, rien ne pourra vous arrêter, vous serez invulnérable et votre vitesse sera décuplée, en trois mots, vous serez invincible.

LA FAUCILLE : grâce à elle, vous serez invincible pendant dix secondes.

LE POULET : il vous redonne quelques points de vie !

Ast

DRIVE ★

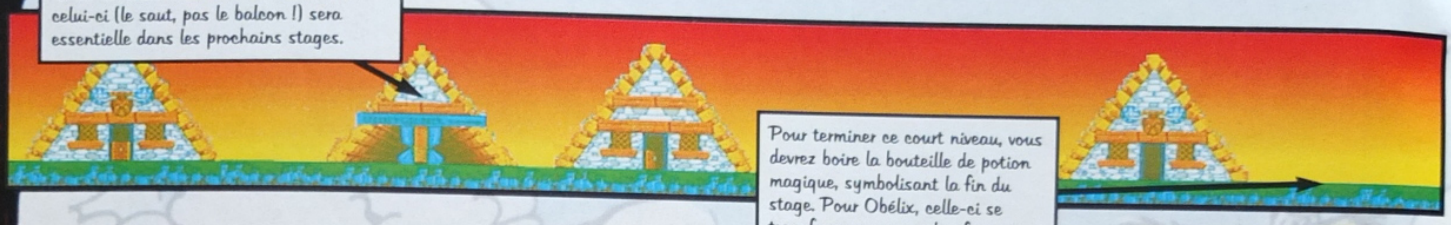
QUE TOUS LES FANS D'UDERZO ET GOSCINNY SE RÉJOUISSENT, ASTÉRIX, LEUR ENFANT PRODIGE, DÉBARQUE SUR MEGADRIVE ! VOUS QUI PRENIEZ DU PLAISIR À VOIR LES ROMAINS SE FAIRE METTRE EN PIÈCES DANS LA BD, VOUS ALLEZ POUVOIR PASSER DE L'ÉTAT DE SPECTATEUR À CELUI D'ACTEUR ! CHOISISSEZ ENTRE LE PETIT TEIGNEUX TOUT BLOND OU LE GROS MÉCHANT TOUT ROUX, ET PARTEZ D'UN PAS LÉGER, POUR METTRE EN POUSSIÈRE ROME ET SES DÉPENDANCES ! VOILÀ, JE VOUS LAISSE LA MANETTE, ET QUE LE CIEL NE VOUS TOMBE PAS SUR LA TÊTE !

Astérix

Le Village Gaulois

TOUT D'ABORD, COMMENCEZ PAR CHOISIR CELUI DES DEUX PERSONNAGES AVEC LEQUEL VOUS DÉMARREREZ LE JEU. ICI AU BUREAU, NOUS PRÉFÉRONS LARGEMENT ASTÉRIX, CAR SON AGILITÉ EST GRANDE ! DE TOUTE FAÇON, CE PREMIER STAGE EST JUSTE UNE MISE EN TRAIN POUR VOUS FAMILIARISER AVEC LE JEU. DIRIGEZ-VOUS SIMPLEMENT VERS LA DROITE, ET À VOUS LE PROCHAIN NIVEAU !

Vous pourrez vous entraîner au saut à partir de ce balcon. Une bonne maîtrise de celui-ci (le saut, pas le balcon !) sera essentielle dans les prochains stages.



Pour terminer ce court niveau, vous devrez boire la bouteille de potion magique, symbolisant la fin du stage. Pour Obélix, celle-ci se transformera en sanglier fumant... À chacun ses petites faiblesses !

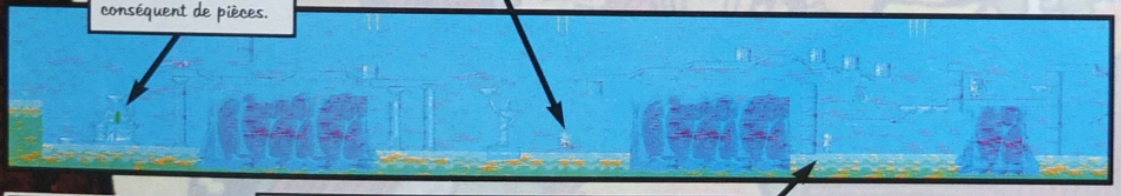
VOUS ALLEZ COMMENCER ICI UN NIVEAU AQUATIQUE (IL VOUS PARAÎTRA POURTANT PLUTÔT SEC, COMPARÉ AUX PROCHAINS !). SAUTEZ DE PLATE-FORME EN PLATE-FORME, UTILISEZ LA POTION EXPLOSIVE POUR TUER LES CRABES, ET LA POTION À NUAGE POUR CRÉER UNE PLATE-FORME, ET AINSI PASSER UN ENDROIT INFRANCHISSABLE !

Sous la plate-forme se trouvant à droite du poissonnier, vous pourrez collecter une potion magique, vous permettant de lancer des bombes sur les ennemis hors d'atteinte !

Utilisez la potion à nuage (elle se trouve au milieu du tableau) pour passer le muret de droite qui serait, sans elle, infranchissable.

En sautant sur cette plate-forme, vous pourrez collecter un nombre conséquent de pièces.

Sautez sur cette méduse pour atteindre la plate-forme de droite !

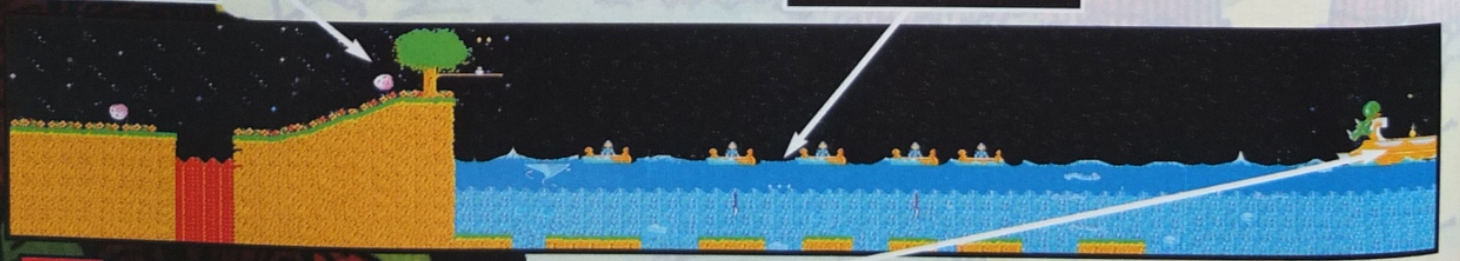


LA PROCHAINE SECTION SE DÉROULERA DANS UN UNIVERS AQUATIQUE, ET VOUS Y ÉVOLUEREZ ENTRE PLUSIEURS POISSONS VOLANTS. VOUS DEVREZ ÉGALEMENT ÉVITER UN GRAND NOMBRE DE ROCHERS DÉGRINGOLANTS ET PLUSIEURS PLAQUES HÉRISSÉES DE PICS.

Sautez par-dessus ces rochers car, s'ils vous touchent, ils n'amasseront pas mousse et entameront plutôt vos points de vie !

Appuyez sur le bouton-pressoir pour faire apparaître une plate-forme un peu plus haut, qui vous permettra de franchir sans encombre un délicat passage.

Ces Romains, planqués sur des barques, attendront patiemment que vous sautiez sur les plates-formes inférieures pour vous tirer dessus à coups de lance !



Aidez-vous des méduses pour atteindre le pont du bateau-pirate et accéder ainsi à la fin du parcours.

DANS CE PASSAGE, VOUS SEREZ CONFRONTÉ À UNE MULTITUDE DE ROCHERS DÉGRINGOLANTS ET DEVREZ, UN PEU PLUS LOIN, ÉVITER LES PICS LANCÉS PAR PLUSIEURS SOLDATS ROMAINS.

Après avoir collecté cette potion, vous pourrez emprunter, pour vous raccourcir le chemin, un passage secret que vous découvrirez dans ce mur.

Prenez garde, lors de votre traversée, à ne pas vous faire surprendre par ces éruptions volcaniques. Elles vous enlèveraient à coup sûr un grand nombre de points de vie.

VOICI UN STAGE PLUTÔT LONG, AVEC UN GRAND NOMBRE D'ENNEMIS À COMBATTRE. DES CHIENS FOUS, DES ROMAINS À PEINE PLUS CIVILISÉS ET UN GRAND NOMBRE DE FLAMMES EN TOUT GENRE, VOUS RENDRONT LA VIE PLUS QUE DIFFICILE DANS CE PREMIER NIVEAU ASSEZ COMPLEXE.

Utilisez à cet endroit la potion que vous aurez préalablement collectée. Vous verrez Astérix, grâce à elle, enfler comme une baudruche et s'envoler vers les plates-formes supérieures, seul chemin possible pour votre salut.

Sautez sur cette plate-forme, tuez le Romain (sur le montage, il était déjà parti rejoindre ses ancêtres !), puis lancez trois bombes pour éclater le mur, dernier obstacle entre vous et la sortie.

PAS DE GROS PROBLÈME POUR CE NOUVEAU STAGE. LES ROMAINS N'Y SONT PAS TRÈS NOMBREUX, ET MIS À PART LES PICS ET QUELQUES FLAMMES, VOUS POURREZ EN RESSORTIR ASSEZ RAPIDEMENT.

Sautez sur ces têtes de Romains pour être téléporté sur la plate-forme suivante !

Faites exploser le mur de droite, et vous pourrez collecter une potion primordiale pour la suite de l'aventure !

Ignorez le chemin supérieur, ou vous perdriez un maximum d'énergie. Prenez plutôt celui du bas, il vous conduira directement à la sortie.

Faites bien attention, lorsque vous sauterez sur ces blocs, car un sur deux s'effondrera sous vos pieds. Maintenant, reste à savoir lequel des deux est synonyme pour vous de mort !...

Faites sauter le sol fissuré avec une bombe pour pouvoir collecter une clef.

C'EST CERTAINEMENT LE NIVEAU LE PLUS FASTIDIEUX DU JEU, À MOINS QUE VOUS NE SACHIEZ QUOI FAIRE... UN CONSEIL : PRENEZ UNE PROFONDE INSPIRATION, ET EN AVANT !

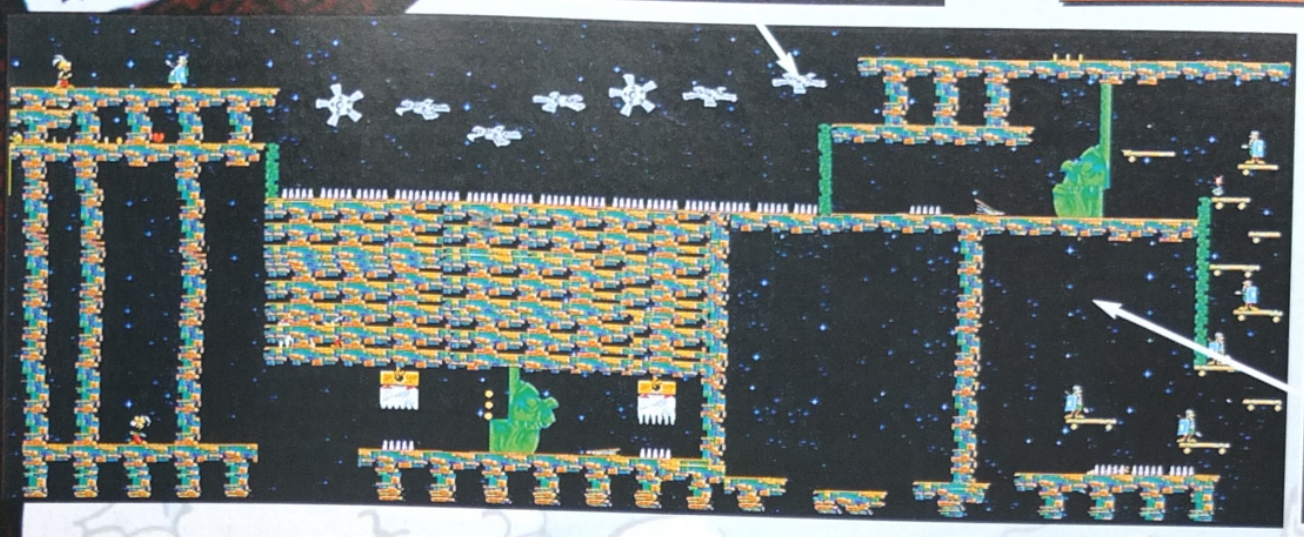
Collectez ces deux potions et utilisez celle du vol pour traverser sans encombre l'étroit tunnel de droite, rempli de lave.

Éclatez le mur emprisonnant la boule, qui formera un peu plus loin une superbe plate-forme plus qu'utile pour traverser le niveau !

ENCORE UN NIVEAU DIFFICILE. VOUS DEVREZ NAVIGUER SUR UNE MER DE LAVE ET PRENDRE GARDE AUX GARDES (NON, NON, IL N'Y A PAS DE RÉPÉTITION !).

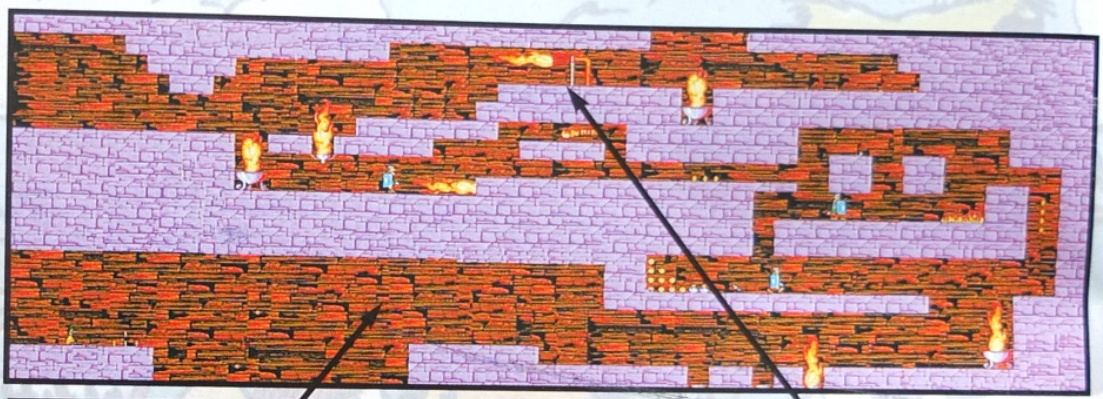
Sautez sur ces engrenages, comme vous le feriez sur des plates-formes, afin de passer le niveau. Essayez dans la mesure du possible de ne pas déraper sur l'un d'eux, ou vous perdriez un maximum de points de vie... Vous avez vu ce qu'il y a en bas, je ne vous fais pas un dessin !

VOICI UN AUTRE NIVEAU ARDU, MAIS AVEC LES PLANS, VOUS DEVRIEZ RÉUSSIR À LE PASSER SANS TROP DE DIFFICULTÉS !



Collectez le Power-up, "boostant" votre énergie, et vous pourrez courir jusqu'à la fin du niveau, sans crainte de perdre le moindre point d'énergie !

CE PROCHAIN STAGE CONFORTERA VOTRE SENTIMENT QUE, POUR VOUS SORTIR VIVANT DE CERTAINS PASSAGES, UN BON "TIMING" EST ABSOLUMENT NÉCESSAIRE ! ET JE PEUX VOUS DIRE QUE VOUS ALLEZ L'APPRENDRE À VOS DÉPENS !...



Activez votre potion de flottaison afin de passer ce gouffre sans fond (en plus, ça rime !).

Marchez à quatre pattes sous ce tuyau cracheur de flammes, et vous pourrez collecter une potion à l'extrême droite de l'écran.

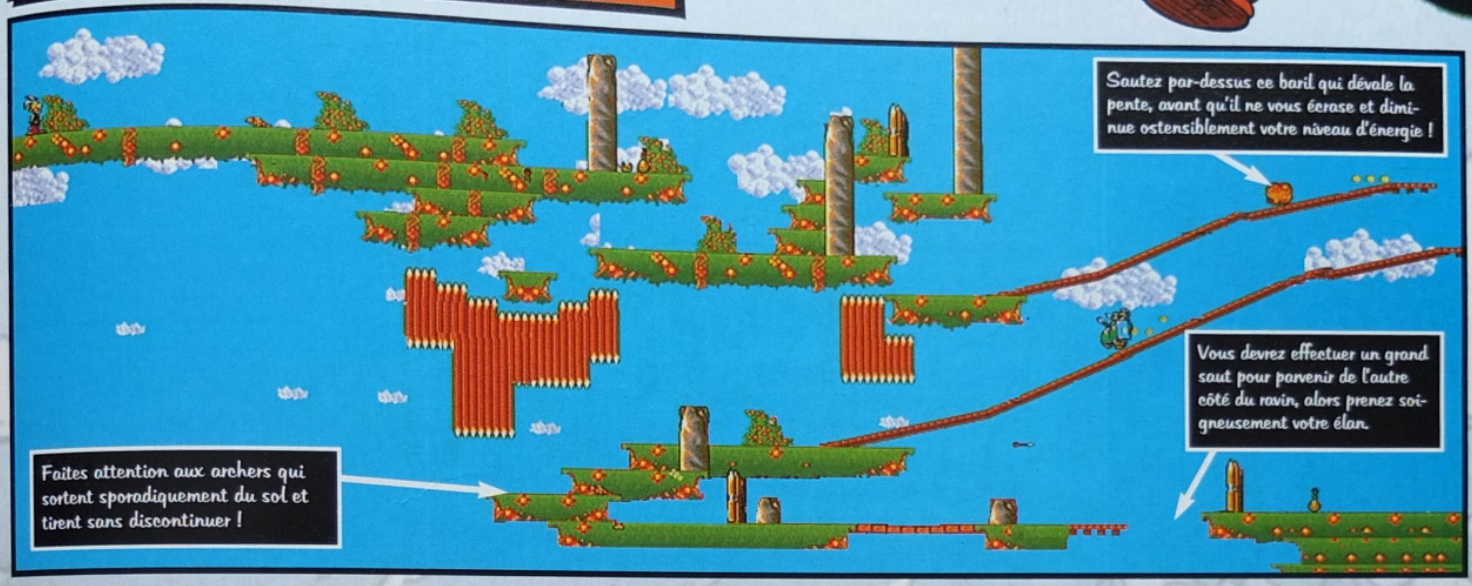
LE GARDIEN

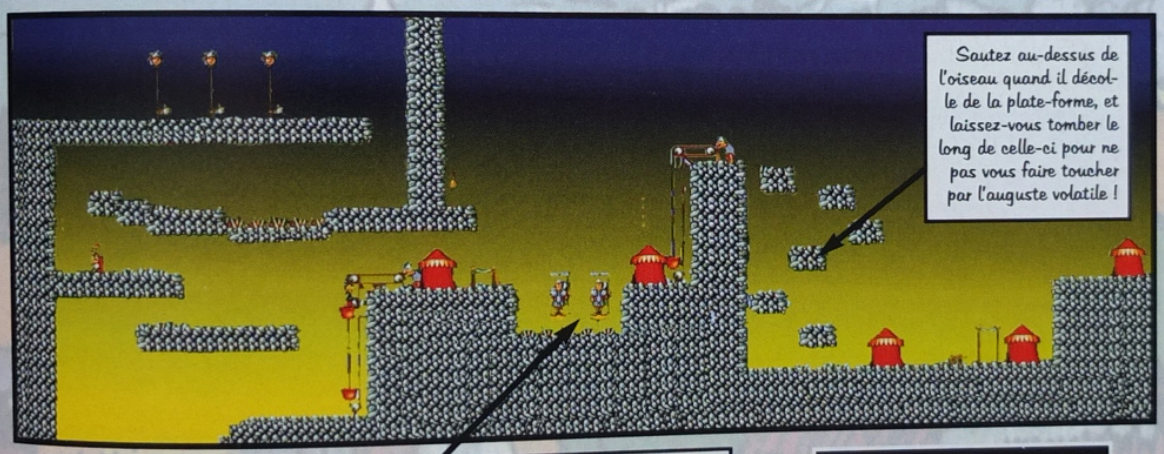
Placez-vous à droite d'Assurancetourix, et attendez que ses notes tombent tout autour de vous (n'essayez pas de les attraper, ou vous auriez une bien piètre opinion de la harpe celtique !). Une fois les notes passées, le barde se courbera pour recevoir des applaudissements, et c'est à ce moment précis que vous devrez lui sauter sur le dos ! Recommencez l'opération une petite dizaine de fois, et le barde s'en retournera réaccorder sa harpe, que vous aurez ainsi réduit au silence !

Astérix

Le Camp Romain

LE PROCHAIN STAGE SE DÉROULERA DANS UN CAMP ROMAIN, ENFIN, PLUS EXACTEMENT À L'EXTÉRIEUR DU CAMP ! VOUS DEVREZ VOUS MÉFIER DES LAPINS QUI RÔDENT DANS SES ENVIRONS, CAR ILS SONT INDESTRUCTIBLES, PETITS ET HARGNEUX, À CROIRE QU'ILS SORTENT TOUT DROIT DE L'ENFER !





CE DEUXIÈME STAGE EST ASSURÉMENT PLUS COMPLIQUÉ QUE LE PREMIER. VOUS DEVREZ AFFRONTER UNE PLÉIADE DE ROMAINS ET EMPRUNTER QUELQUES POULIES, ANCÊTRES DES ASCENSEURS ACTUELS.

Sautez sur ces Romains suspendus puis très vite sur la terre ferme, car les deux antiques Italiens s'écrouleront dès que vous leur aurez posé le pied dessus. Méfiance...

Vous devrez emprunter la catapulte pour arriver de l'autre côté du ravin. Montez tout simplement dessus, et elle vous propulsera automatiquement à l'endroit voulu.

Prenez garde à la patrouille romaine qui effectue son tour de garde le long des poutres de bois.

UNE SECTION ASSEZ DROITE ! LAISSEZ-VOUS TOMBER TOUT BÊTEMENT LE LONG DES PAROIS EN SUIVANT LE PLAN DU NIVEAU, ET TUEZ TOUS LES ROMAINS, TOUT EN VOUS RAPPELANT QUE DES ARCHERS SONT PLANQUÉS DANS LE SOL ET ATTENDENT LE MOMENT OPPORTUN POUR VOUS PRENDRE COMME CIBLE.

CETTE FOIS-CI, ON NE RIGOLE PLUS ! VOUS ALLEZ EN BAVER, MES COCOS. C'EST L'UN DES NIVEAUX LES PLUS DIFFICILES DU JEU. LES ROMAINS Y SONT OMNIPRÉSENTS, ET LES ÉPÉES PLUS QUE VIRULENTES. QUAND, EN PLUS, VOUS SAUREZ QU'IL FAUDRA FAIRE ATTENTION AUX DIFFÉRENTS CHAUDRONS QUI RÉPANDENT LEURS FLAMMES ET AU TEMPS QUI DÉFILE ON NE PEUT PLUS RAPIDEMENT, BONJOUR LA GALÈRE (ROMAINE, ÉVIDEMMENT ! C'EST PAS DRÔLE ? BON, BEN JE RECOMMENCERAI PLUS !).

Collectez la potion d'invincibilité à cet endroit, et foncez tête baissée tout au long du niveau inférieur. Avec cette potion, rien à craindre des chaudrons de feu !

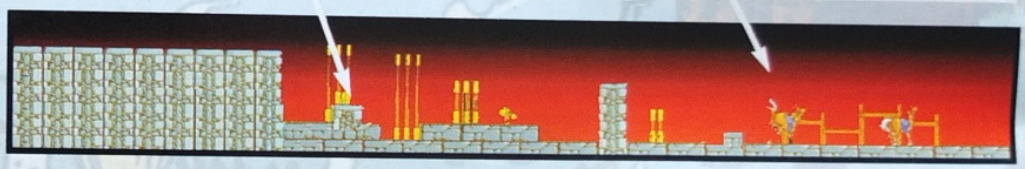
Rampez sous ce casque géant pour réussir à passer de l'autre côté de l'écran.

LE SEUL GROS PROBLÈME, DANS CE STAGE, RÉSIDE EN DEUX CHEVAUX IRRITABLES, QUI DONNENT DES COUPS DE SABOT DANS LE VIDE. NE VOUS TROUVEZ PAS À LA PLACE DU VIDE !...

Collectez la potion à cet endroit, et utilisez-la contre le mur. Des nuages se formeront et vous permettront, tels de vulgaires plates-formes (je m'excuse auprès des plates-formes !), de passer l'obstacle autrement infranchissable.

Tuez ce Romain et laissez-vous tomber le long de cet échafaudage pour collecter la potion synonyme, pour vous, de fin de niveau.

Vous devrez être des plus "synchro" pour passer les deux chevaux. Attendez qu'ils aient juste fini leurs ruades, et passez à toute berzingue.



Prenez garde lorsque vous ramperez sous ces poissons, car ils laissent échapper, de leurs yeux grands ouverts, des larmes de douleur plutôt nocives pour vos points de vie !

Un Romain sera lancé, dès le début de ce stage, sur vos pas. Soyez des plus vigilants !

Baladez-vous le long de cette corde à linge pour arriver de l'autre côté du ravin !

C'EST L'UN DES NIVEAUX LES PLUS LONGS DU JEU. VOUS ÉVOLUEREZ TANTÔT DANS UN MONDE DE PRAIRIE, TANTÔT LE LONG DES RAVINS, ET FINIREZ DANS LES TRÉFONDS D'UNE GROTTE MAL FAMÉE.

Laissez-vous tomber à partir de cet endroit pour atteindre le niveau souterrain.

Astérix

Prenez garde à ces soldats romains postés sur des miradors car, dès que vous pointerez le bout du nez, vous recevrez un déluge de lances !

Ne perdez pas votre temps à essayer de collecter ces pièces, vous perdriez plus de vies que vous ne gagneriez de pièces !

CE NIVEAU EST REMPLI DE TRAPPES QUI SE DÉROBERONT SOUS VOS PIEDS. À VOUS DE GARDER L'ŒIL OUVERT, ET LE BON !

Vous pourrez différencier facilement les plates-formes instables des autres dalles placées sur le sol, en regardant bien leurs couleurs. En effet, les premières sont de couleur gris clair, tandis que les autres sont de couleur gris foncé.

Voici les premiers nuages instables... Je peux vous assurer que vous allez en baver !

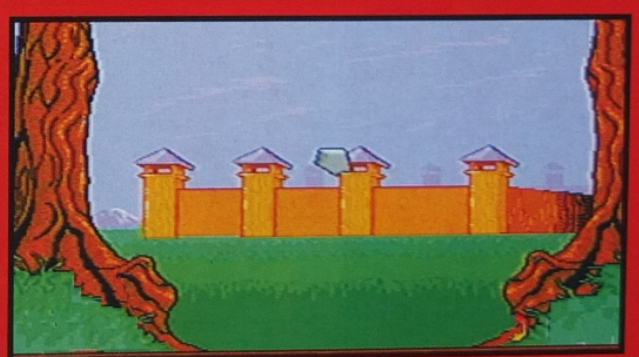
De nombreux nuages instables ont été placés ici. Prenez votre élan et ne loupez surtout pas votre coup, ou bien...

Tuez ce dernier gardien, et vous pourrez finir le niveau sans aucun danger.

ENCORE UN NIVEAU BIEN COMPLIQUÉ ! VOUS DEVREZ SAUTER DE NUAGE EN NUAGE (VOUS NOTEREZ AU PASSAGE QU'ILS TOMBERONT PRATIQUEMENT DÈS QUE VOUS POSEREZ UN ATOME DE SEMELLE SUR EUX !), TOUT EN ÉVITANT DE TOMBER SUR UNE VÉRITABLE MER DE PIEUX AUSSI ACÉRÉS QUE DES CURE-DENTS (EH OUI, METTEZ-VOUS À LA PLACE D'UN ESCARGOT ET VOUS POURREZ IMAGINER À QUEL POINT UN CURE-DENT PEUT ÊTRE DOULOUREUX !).

LE GARDIEN

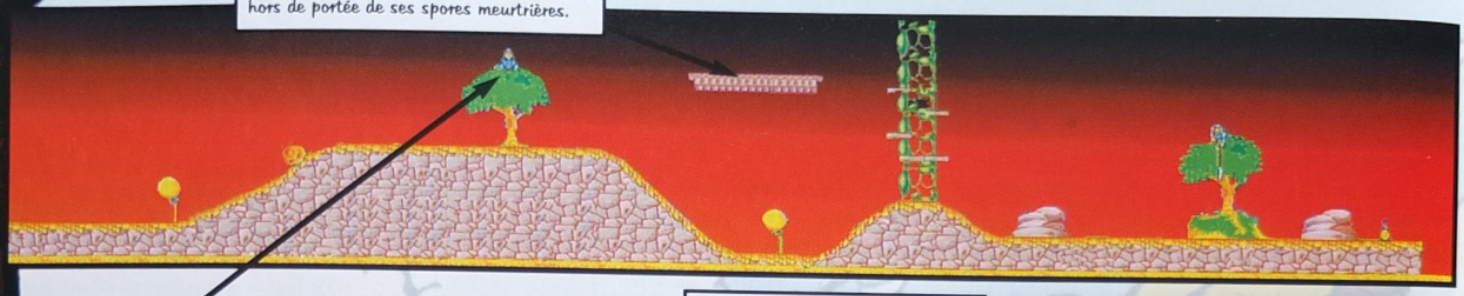
Si Jésus multipliait les pains, eh bien les Romains, eux, multiplient les pierres ! La scène est simple : au loin, un fort ; en haut, des pierres catapultées depuis le fort et venant à grande vitesse dans votre direction ; en bas, vous ! Frappez dans les pierres lorsqu'elles approchent dangereusement de votre boîte crânienne, et elles retourneront alors s'éclater dans le fort romain. Compris ? Allez, circulez !



La Forêt

LA TROISIÈME JOURNÉE DE NOTRE COMPATRIOTE DÉBUTERA DANS UNE FORÊT POUR LE MOINS ÉTRANGE. VOUS SEREZ ATTAQUÉ PAR UNE NUÉE D'OISEAUX, ET APRÈS CET INTERMÈDE "HITCHCOCKIEN", VOUS DEVREZ AUSSI VOUS MÉFIER DES PLANTES COMMUNÉMENT APPELÉES VOL-AU-VENT, QUI DISSÉMINERONT SUR VOUS UN GRAND NOMBRE DE SPORES AUSSI MORTELS QUE DOULOUREUX !

Rampez sous cette plante pour vous mettre hors de portée de ses spores meurtrières.



Faites bien attention en passant sous cet arbre. Un garde armé d'une lance (je sais, ils sont toujours armés, mais ça me faisait plaisir...) vous prendra pour cible dès que vous entrerez dans son champ de vision.

Utilisez votre potion explosive pour dégommer le Romain se trouvant sur la plate-forme en face de vous.

Un couple de fleurs lanceuses de spores sera placé en fin de stage. Pour les passer sans vous faire toucher, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

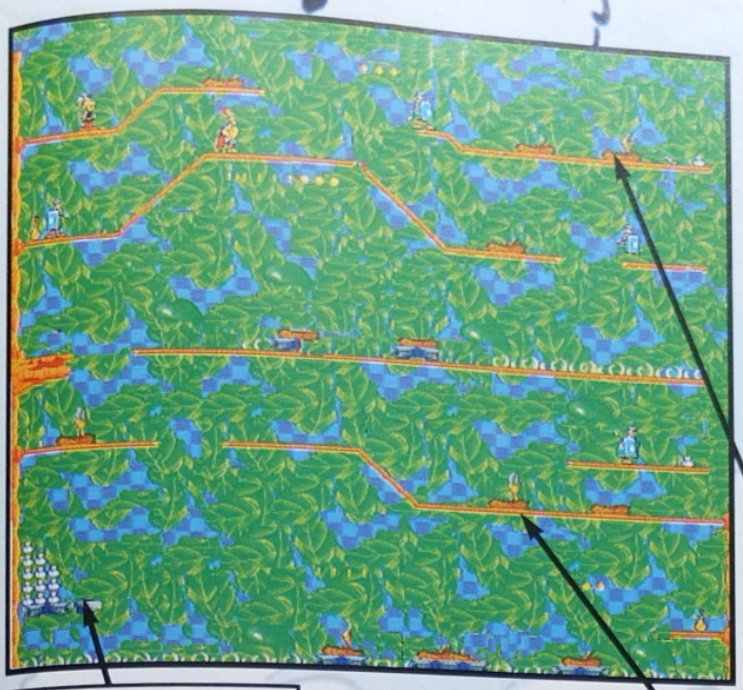
VOUS APPARAÎTREZ DANS UN NIVEAU OÙ VOUS SEREZ MINIATURISÉ. SUR UN SOL JONCHÉ DE LEGO ET DE FLEURS INSTABLES (RAPPELEZ-VOUS LES PLATES-FORMES !), VOUS DEVREZ ÉVOLUER DANS UN UNIVERS PSYCHÉDÉLIQUE OÙ LES ROMAINS SONT PLANQUÉS À MÊME LE SOL, ET VIENDRONT À TOUTE OCCASION VOUS CHATOUILLER LA PLANTE DES PIEDS.

Collectez ici toutes ces bonnes choses et vous pourrez repartir avec le plein d'énergie, et même une vie supplémentaire !

Ces deux fleurs s'affaisseront dès que vous poserez un pied dessus. Une bonne tactique consisterait à sauter sur la première, puis immédiatement sauter sur la deuxième puis sur la plate-forme. Enfin, pour ce que j'en dis, moi !...

Un Décurion sera planqué sous cette branche et vous donnera un coup d'épée quand vous passerez à sa portée.

Astérix



Voici une bonne occasion de vous faire un maximum de bonus.

N'allez pas dans cette direction, ou vous devriez affronter un garde et deux corbeaux. Passez plutôt votre chemin et empruntez le passage inférieur.

CE NIVEAU NE VOUS POSERA PAS TROP DE PROBLÈMES. LES ROMAINS NE SONT PAS VRAIMENT VÉLOCES ET LES PLATES-FORMES NE RECÈLENT PAS DE PIÈGES. VOUS DEVREZ JUSTE VOUS MÉFIER DES BÉBÉS CORBEAUX QUI POINTENT LEURS BECS POUR RÉCLAMER UNE JUSTE PITANCE, ET EN L'OCCURRENCE, LA PITANCE, C'EST VOUS !

Dans ce cas précis, il vaut mieux attendre que le bébé corbeau soit rentré dans son nid pour passer !

Dès le début du stage, vous serez confronté à une patrouille romaine qui vous permettra de vous entraîner au "bourre-pifs" à tout va !

VOUS VOICI DANS UN STAGE COURT, MAIS DÉLICAT À NÉGOCIER. VOUS DEVREZ EMPRUNTER UN GRAND NOMBRE DE NUAGES INSTABLES, ET FRANCHIR GRÂCE À EUX PLUSIEURS RAVINS PLUS QUE PROFONDS.

N'essayez pas de vous empaler sur ces cornes de cerf, ou vos points d'énergie s'en trouveraient vraiment diminués !

Créez un nuage grâce à votre potion et utilisez-le pour atteindre la prochaine plate-forme.

UNE NOUVELLE FORME D'ENNEMI FERA SON APPARITION DANS CE STAGE. CE SONT DES ARAIGNÉES DE DEUX TYPES, L'UNE PETITE ET L'AUTRE GROSSE, QUI VOUS AGRESSERONT SANS ARRÊT TOUT AU LONG DU NIVEAU.

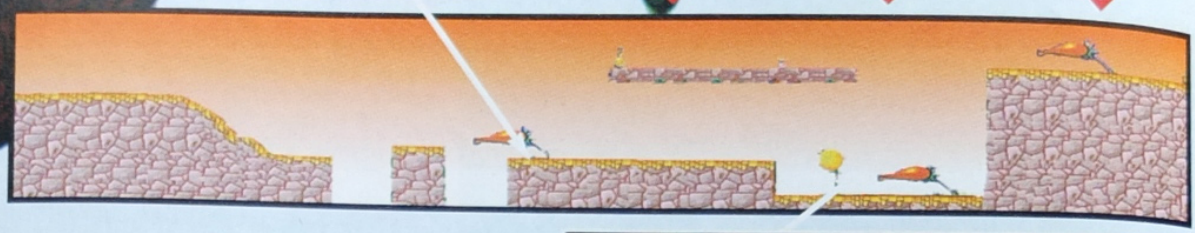
Si vous le pouvez, essayez de sauter sur cette plate-forme. Cela vous évitera de faire un grand détour aussi hasardeux que dangereux !

Vous pouvez tuer ces araignées, mais je vous conseille de tout simplement les éviter.

Quand vous collecterez cette potion de lévitation, utilisez-la immédiatement car la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez s'affaissera presque immédiatement.

UN STAGE TRÈS COURT EN CETTE FIN DE NIVEAU. LE SEUL DANGER QUE VOUS POURREZ RENCONTRER AURA LA FORME DE PLANTES LANCEUSES DE GRAINES, DISSÉMINÉES TOUT AU LONG DE CE COURT PARCOURS.

Rappelez-vous de bien sauter par-dessus la plante ! Ce n'est pas que ses dégâts vous tueraient d'un seul coup, mais elle aurait tôt fait, grâce à ses projections, de vous propulser dans l'un des deux ravins qui la précèdent.



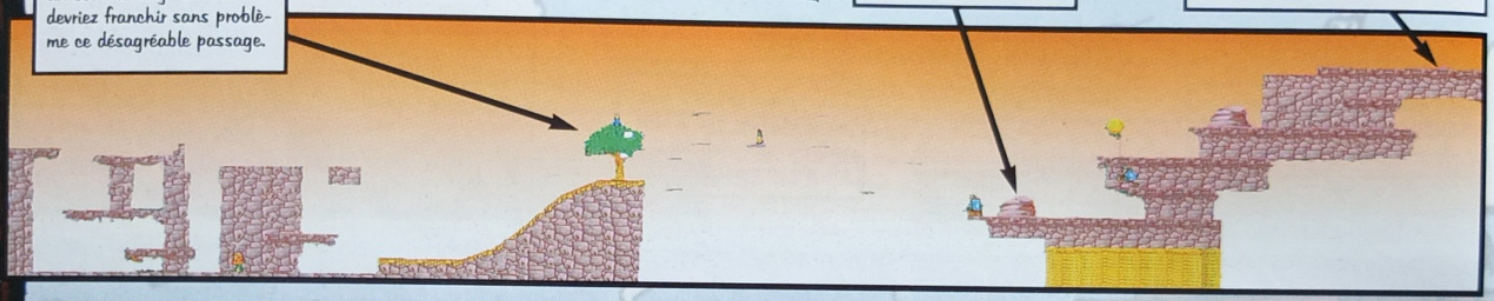
Les pissenlits refont leur apparition ici. Mais celui-ci ne vous fera pas de mal, alors continuez votre chemin en vous méfiant en revanche de la deuxième plante cracheuse de graines qui, elle, est toujours bien active.

UN AUTRE TRÈS GRAND NIVEAU VOUS ATTEND EN CETTE FIN DE TROISIÈME PARTIE. VOUS DEVREZ -MIS À PART LES ÉTERNELS DANGERS, ROMAINS, PLANTES, ETC.- FRANCHIR MOULT PRÉCIPICES POUR ARRIVER AU BOSS DE CE TROISIÈME STAGE.

Une autre Romain, planqué dans un arbre, essayera de vous transpercer de part en part avec sa lance, quand vous passerez sous son magnifique pommier. Ayez un bon "timing" et vous devriez franchir sans problème ce désagréable passage.

Un archer sortira aléatoirement de ce rocher...

Voici la fin du stage. Préparez-vous à affronter le gardien du niveau, dans une joute non violente mais toujours aussi intense.



LE GARDIEN

Vous allez participer à l'une des épreuves sportives traditionnelles canadiennes : la course sur tronc d'arbre flottant. Pour battre le boss, il faudra que vous ayez des doigts de fer ! Le Romain fera tourner le rondin de bois dans une direction qui aura pour effet, si vous ne le contrecarrez pas, de vous faire tomber corps et âme dans l'eau. Pour parvenir à contrer les plans de l'infâme Romain, vous devrez, avec vos petits doigts musclés, tapoter les boutons du paddle et donner ainsi un mouvement différent au rondin qui propulsera, cette fois, l'Italien dans les eaux froides et glacées de cette forêt mal fréquentée.

La Germanie

BIENVENUE EN ALLEMAGNE, PAYS DE LA SAUCISSE, DES USINES BAVAROISES ET DE LA FORÊT NOIRE !

Ces femmes allemandes, gorgées de bière, enfleront sur votre passage puis exploseront !

Attrapez la potion d'invulnérabilité, et courez tel le "Bugs Bunny" moyen dans la première partie du niveau.

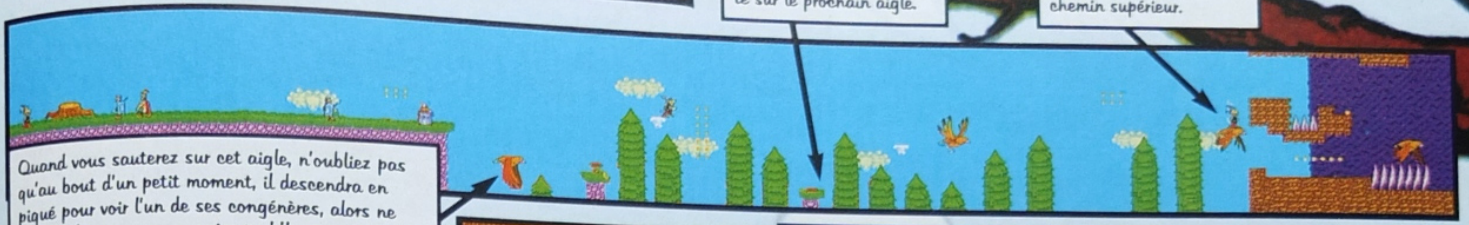
Vous pourrez trouver, en fin de parcours, une potion d'énergie plus que nécessaire pour la fin du niveau.

Astérix

CE NE SERONT PAS LES ENNEMIS QUI VOUS POSERONT DE GROS PROBLÈMES DANS CE NIVEAU, MAIS PLUTÔT LE TERRAIN ACCIDENTÉ. EN EFFET, VOUS DEVREZ SAUTER DE NUAGE EN NUAGE, D'AIGLE EN AIGLE, ET ÉVITER DE VOUS EMPALER SUR LA CIME DES ARBRES ET SUR LES PICS PLANTÉS EN FIN DE STAGE. DURE VIE QUE CELLE D'UN HÉROS !

Vous devrez vous servir impérativement de ce bumper pour être catapulté sur le prochain aigle.

Sautez depuis l'aigle à partir de cet endroit. Un petit conseil, prenez le chemin supérieur.



Quand vous sauterez sur cet aigle, n'oubliez pas qu'au bout d'un petit moment, il descendra en piqué pour voir l'un de ses congénères, alors ne vous endormez pas sur votre paddle.

Vous aurez besoin d'utiliser à nouveau la potion à nuage pour atteindre l'autre côté de l'arbre.

C'EST SUR UN PARTERRE DE SAUCISSES DE FRANCFORT QUE VOUS ÉVOLUEREZ. VOUS CROISEREZ, AU FIL DE VOS RENCONTRES, DES AUTOCHTONES TEUTONS, QUI ESSAYERONT PAR TOUS LES MOYENS DE VOUS FAIRE INGURGITER DES KILOS ET DES KILOS DE HACHES... BONJOUR L'INDIGESTION !

Utilisez la potion à nuage pour pouvoir marcher sur les pics.

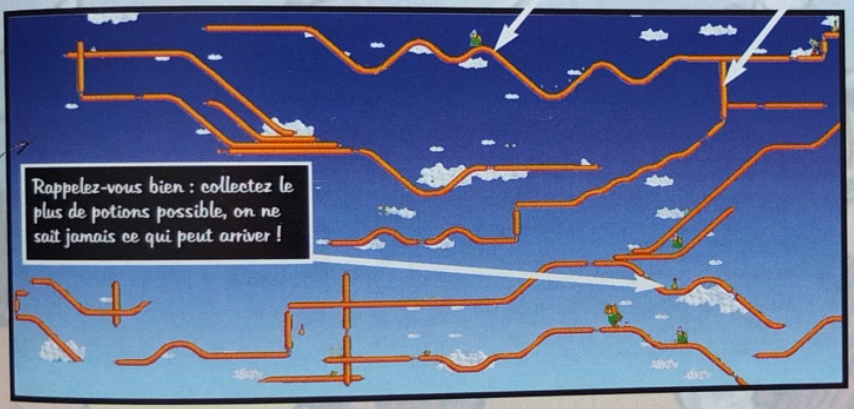
Pour la dernière fois, faites usage de votre potion à nuage, pour arriver à finir le stage.

Voici l'un des autochtones. Blond au x yeux bleus, un véritable "bonze arien" ! Gavé à la bière, il hante, tel un animal apeuré, ces saucisses de Francfort à la recherche d'un compagnon de beuverie... Ne vous laissez pas

Ne perdez pas de temps à fouiller ce niveau, ou vous vous feriez coincer par la petite horloge.

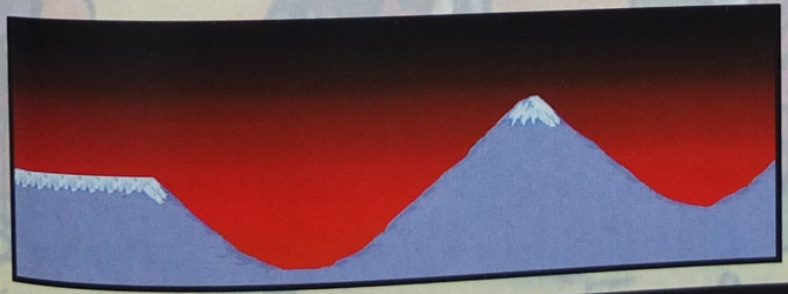
LE GARDIEN

Le gardien de ce niveau n'est pas un gardien charnel comme les autres, mais plutôt un challenge que vous devrez assumer pour espérer passer le niveau suivant. Vous devrez grimper le long du stage, tout en évitant les différents teutons, et en courant le plus vite possible pour ne pas vous faire rattraper par la lave qui submerge le niveau.

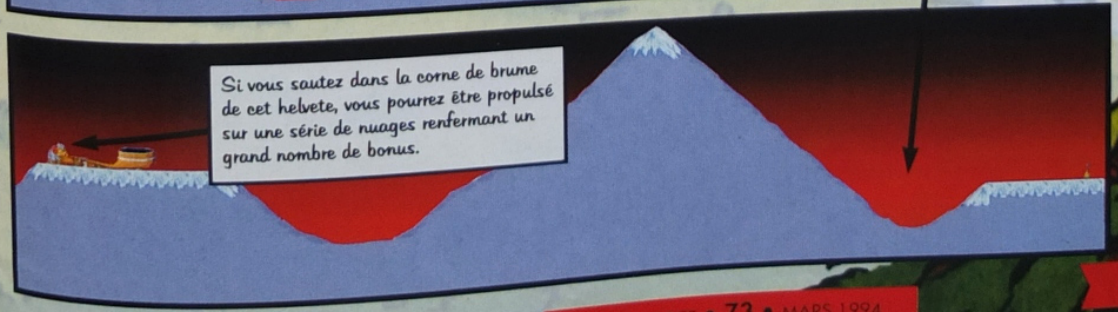


Rappelez-vous bien : collectez le plus de potions possible, on ne sait jamais ce qui peut arriver !

UN DES NIVEAUX LES PLUS DROITS, ENFIN, "DROIT"... MONTAGNEUX, DIRONS-NOUS. VOUS NE RENCONTREREZ GUÈRE D'ENNEMIS, MAIS UN GRAND NOMBRE DE BOULES DE NEIGE, AUSSI MEURTRIÈRES QUE LES AVALANCHES DANS LES MONTS ALPESTRES.



Courez tout en bas de cette gorge, et vous pourrez trouver la potion pour finir le stage.



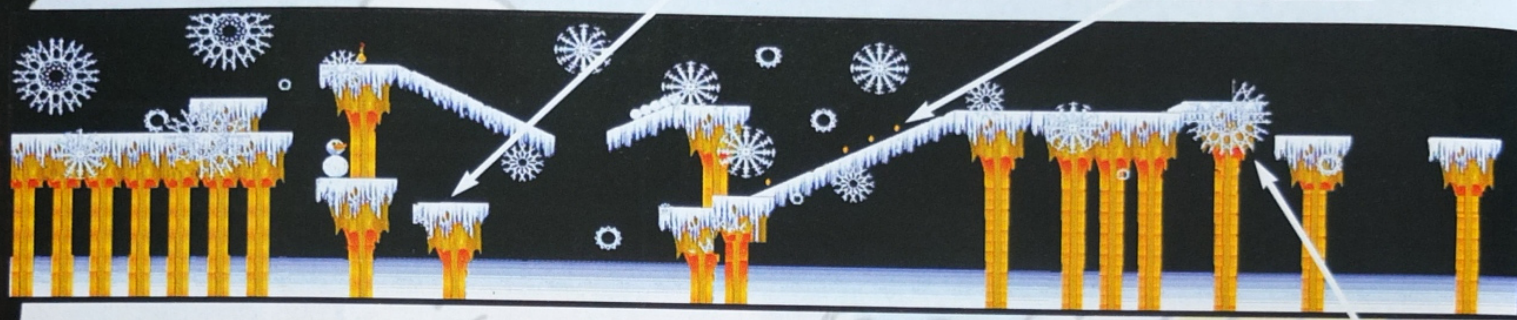
Si vous sautez dans la corne de brume de cet helvete, vous pourrez être propulsé sur une série de nuages renfermant un grand nombre de bonus.

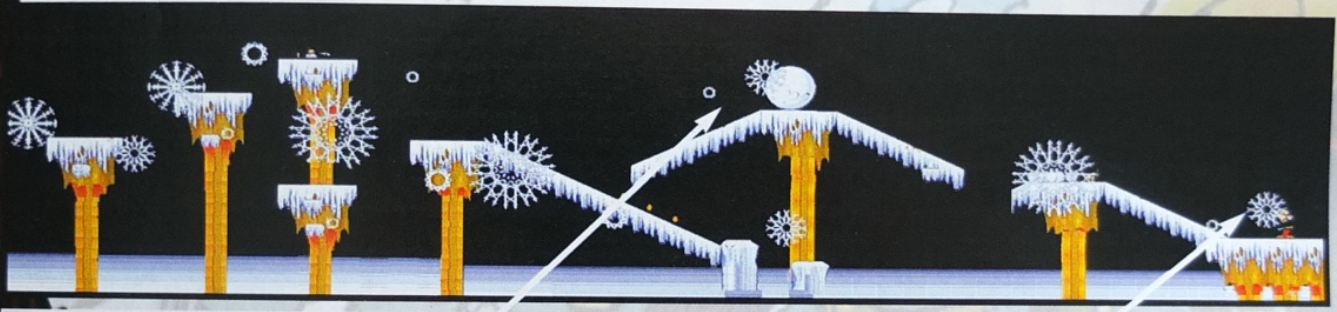
La Galère Romaine

AVANT D'ARRIVER À LA GALÈRE ROMAINE, VOUS DEVREZ TRAVERSER UN CHAMP DE GLACE, OÙ LES BOULES DE NEIGE ET AUTRES BONHOMMES DU MÊME NOM VOUS MÈNERONT LA VIE DURE EN CE DÉBUT DE STAGE.

Collectez ici la potion d'invincibilité et profitez de ces quelques secondes d'invulnérabilité pour parcourir dare-dare le plus de terrain possible.

Pendant votre course, essayez de récupérer le plus de pièces possible.





Prenez garde en arrivant dans cette zone, car le moindre saut mal calculé vous précipitera dans un gouffre et par la même occasion, vers une mort inéluctable.

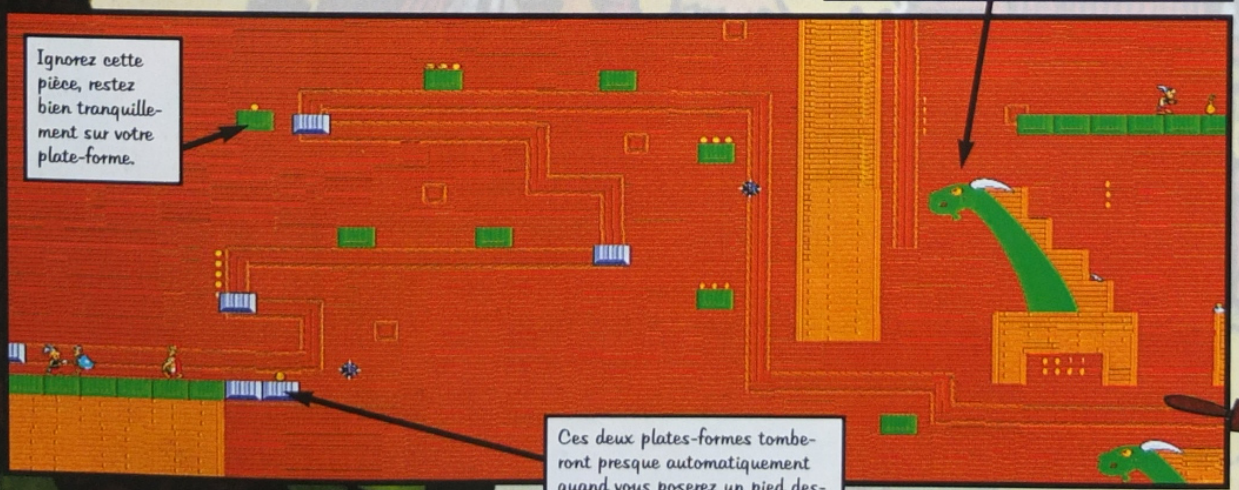
Tirez sur ces boules géantes, et quand elles exploseront, une multitude de petites boules se mettront à dévaler la pente dans votre direction. Ne vous laissez pas surprendre, vous ne pourrez pas dire que je ne vous ai pas prévenu !

N'ayez pas peur des flocons qui tombent dans ce niveau. Ce n'est qu'un décor de premier plan (enfin, de la technique, quoi !).

DANS CE STAGE, VOUS DEVREZ TRAVERSER LES FONDATIONS D'UNE GALÈRE ROMAINE. PERCHÉ SUR UNE PLATE-FORME MOUVANTE, SOYEZ MAÎTRE DE VOTRE JOYPAD POUR NE PAS ÊTRE PRÉCIPITÉ DANS LE VIDE ET FINIR TROP TÔT VOTRE AVENTURE.

Utilisez les cornes de ces proues romaines pour vous élancer vers les étages supérieurs.

Ignorez cette pièce, restez bien tranquillement sur votre plate-forme.

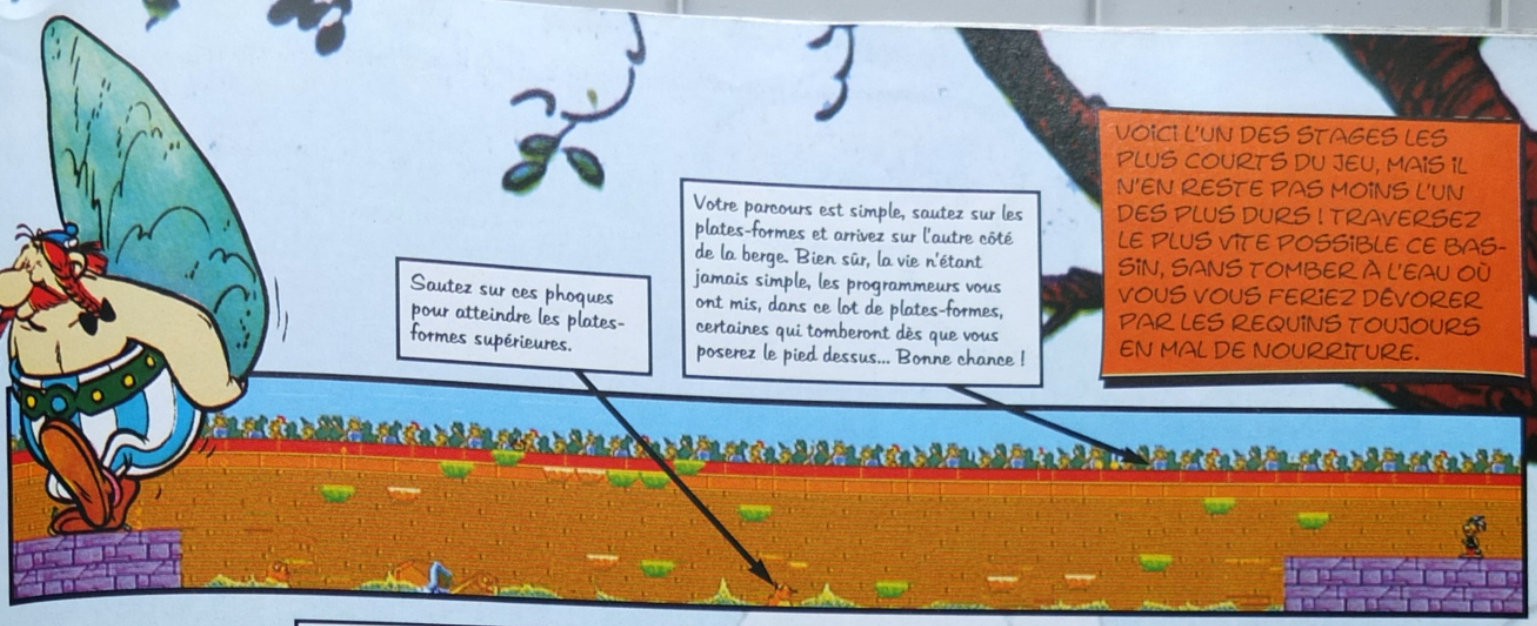


Ces deux plates-formes tomberont presque automatiquement quand vous poserez un pied dessus. L'objet qui s'y trouve est pourtant bien alléchant, mais...

VOICI L'UN DES STAGES LES PLUS COURTS DU JEU, MAIS IL N'EN RESTE PAS MOINS L'UN DES PLUS DURS ! TRAVERSEZ LE PLUS VITE POSSIBLE CE BASSIN, SANS TOMBER À L'EAU OÙ VOUS VOUS FERIEZ DÉVORER PAR LES REQUINS TOUJOURS EN MAL DE NOURRITURE.

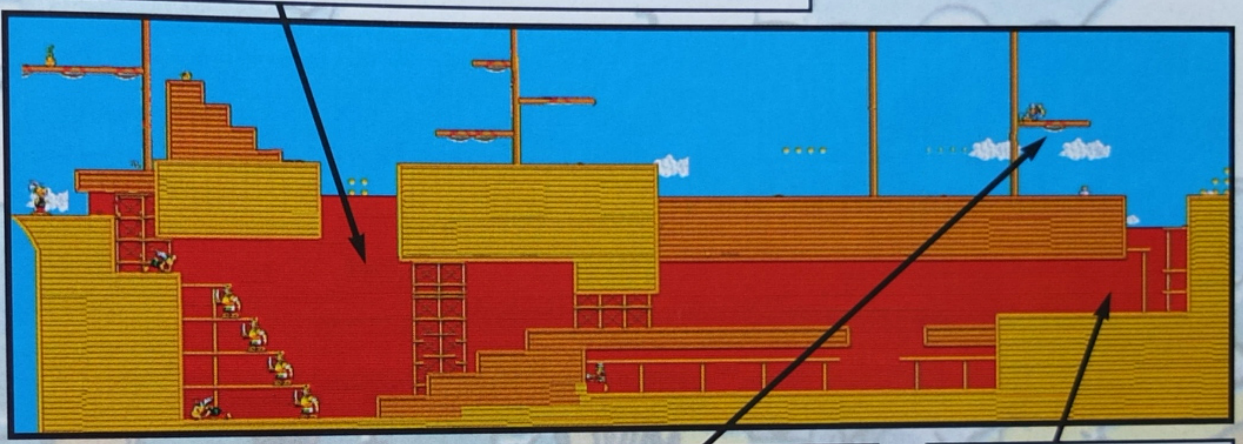
Votre parcours est simple, sautez sur les plates-formes et arrivez sur l'autre côté de la berge. Bien sûr, la vie n'étant jamais simple, les programmeurs vous ont mis, dans ce lot de plates-formes, certaines qui tomberont dès que vous poserez le pied dessus... Bonne chance !

Sautez sur ces phoques pour atteindre les plates-formes supérieures.



VOICI LA PREMIÈRE GALÈRE ROMAINE. ELLE N'EST PAS TRÈS DURE À TRAVERSER, LA DIFFICULTÉ VIENDRA PLUTÔT DES NOMBREUX ROMAINS QUI S'Y TROUVENT ET NON DES PIÈGES QU'ELLE RECÈLE.

Tuez le Romain à votre droite et vous pourrez, en rampant, aller collecter la potion d'invincibilité se trouvant à gauche du Romain. Ou plutôt, devrais-je dire, à gauche de l'ex-Romain !



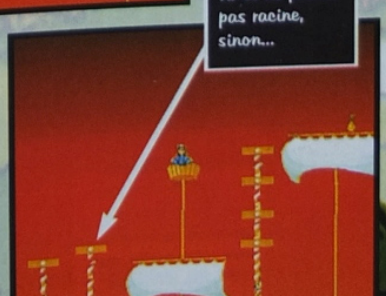
Un Romain armé d'une lance sera planqué dans le mât de la galère... À vous de bien calculer le moment de votre passage.

Il y a peu de bonus qui vous attendent dans les cales du navire, aussi ne vous y attardez pas !

Quand vous atteindrez cet aigle, sautez sur sa plate-forme et il vous emmènera de l'autre côté du bateau. Attention toutefois, ne vous endormez pas sur celle-ci car, une fois arrivé de l'autre côté, l'aigle se jettera dans les flots, vers une mort certaine !

DERNIER STAGE AVANT LE BOSS, VOUS PARCOUREZ LES VOILES ET LES MÂTS DU NAVIRE ET DEVREZ ÉVITER UN PAQUET DE MARINS, QUI NE VOUS LANCERONT PAS DES FUMIGÈNES COMME À BREST, MAIS DES PICS AUSSI ACÉRÉS QUE MEURTRIERS.

Ces plates-formes tourneront sur elles-mêmes quand vous y poserez un pied. Soyez vif et ne prenez pas racine, sinon...



LE GARDIEN

Vous allez devoir affronter un alligator géant. Pour le battre, placez-vous toujours sur la plate-forme supérieure se trouvant à droite, et quand l'alligator passera en dessous, précipitez-vous à sa suite et donnez-lui un coup de poing dans le dos.

Rome

VOUS VOICI DANS LA DERNIÈRE LIGNE DROITE MENANT À CÉSAR. CE PREMIER STAGE EST SANS DOUTE LE PLUS SIMPLE DE TOUS LES NIVEAUX QUE VOUS AVEZ RENCONTRÉS. UNE PETITE ASTUCE : DÈS LE DÉBUT DU JEU, QUAND VOUS ATTRAPEREZ LA POTION EXPLOSIVE, VIDEZ-LA SUR LE PETIT MURET DE GAUCHE. UNE FOIS DÉTRUIT, CELUI-CI VOUS RÉVÈLERA UNE POTION À NUAGE, VOUS PERMETTANT DE FRANCHIR LE MUR DE DROITE

Collectez cette potion qui vous transformera pendant un court moment en "Superastérix", et courez le plus vite possible vers la droite pour terminer le niveau sans affronter une seule personne.

Tuez ce Romain et collectez la potion pour terminer le niveau (un sanglier pour Obélix !).

VOUS VOICI DANS LES HAUTEURS DE ROME QUI, MÊME SI ELLES NE SONT PAS ICI UN HAUT-LIEU TOURISTIQUE, N'EN RESTENT PAS MOINS ARPENTÉES PAR UN GRAND NOMBRE DE ROMAINS.

Dévalez le plus vite possible cette pente, et en faisant un petit saut, vous arriverez directement à la potion finale. Et hop, encore un niveau qui fait partie de l'histoire ancienne !

De nombreux Décurions seront présents dans ce stage. Vous devrez leur mettre trois "bourre-pifs" pour les rendre inactifs.

Voici une potion explosive, qui vous sera très utile pour déloger les Romains hors de votre portée.

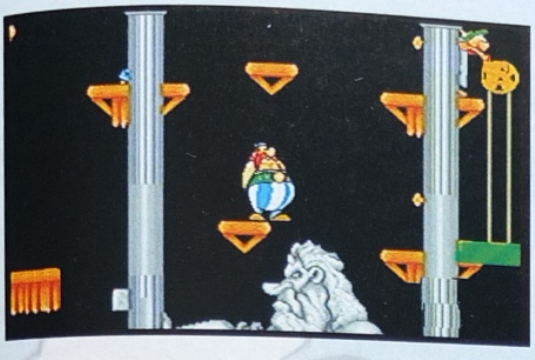
Sautez sur ces plates-formes pour réussir à traverser les égouts, mais attention, certaines d'entre elles s'enfonceront sous vos pas, alors méfiance...

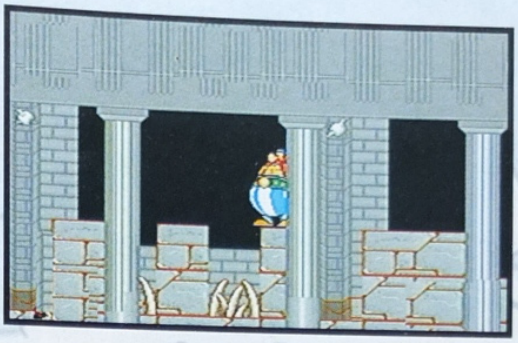
VOUS VOUS RETROUVEREZ ICI DANS LES ÉGOUTS DE ROME. LES RATS ET AUTRES ÉMANATIONS TOXIQUES (DÉJÀ, À L'ÉPOQUE !) SERONT EN GRAND NOMBRE DANS CE STAGE, ET VOUS ALLEZ EN BAVER !

Prenez garde, lors de vos sauts, à ne pas vous prendre les pieds dans les poissons sauteurs, ou vous vous retrouveriez avec une barre d'énergie plus que réduite.

Astérix

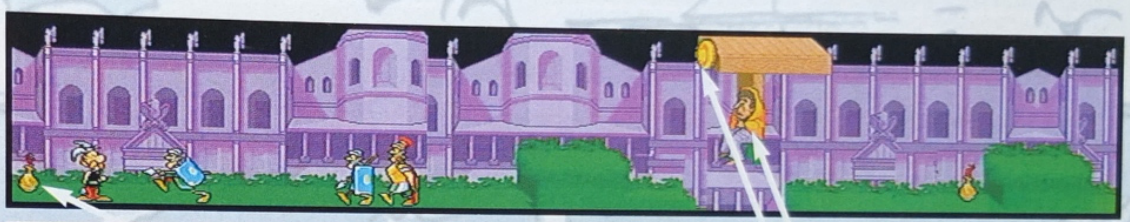
CE NIVEAU EST DROIT, JE NE PEUX PAS VOUS DIRE MIEUX, DROIT ! VOUS ALLEZ DEVOIR MARCHER PARMI LES RESTES D'UNE ORGIE ROMAINE, ET ÉVITER LES MULTIPLES MORCEAUX DE NOURRITURE QUE VOUS LANCENT LES INVITÉS DE CE BANQUET PAÏEN !





LÀ AUSSI, RIEN DE BIEN COMPLIQUÉ. TOUT DROIT, UN ASCENSEUR, ET TOUT DROIT ! VOUS DEVREZ, POUR COMMENCER, SAUTER SUR DES PLATES-FORMES MAGIQUEMENT SUSPENDUES EN L'AIR. PUIS APRÈS AVOIR PRIS UN ASCENSEUR, VOUS DEVREZ VOUS FRAYER UN CHEMIN PARMI LES PICS ET AUTRES SQUELETTES, TOUT EN SAUTANT SUR DES MURETS AUSSI ÉTROITS QUE LE COCKPIT D'UNE F1.

ENFIN, LE STAGE FINAL ! UN NIVEAU ASSEZ LONG, OÙ CHAQUE SECONDE EST ULTRA PRÉCIEUSE. VOUS DEVREZ JOUER AUSSI LES MAÎTRES-TIREURS SUR CIBLE, POUR PASSER CERTAINS ENDROITS BIEN SURVEILLÉS.



Dès le début du niveau, collectez la potion explosive, et grâce à elle, dégommez la patrouille romaine faisant sa ronde sur votre droite.

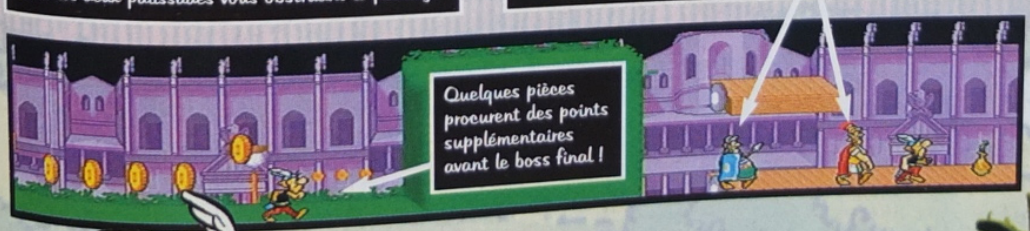
Pour dégommer ces vieilles gardiennes, une seule solution : tirez une bombe dans la cible se trouvant au-dessus d'elles.

Tirez dans cette noix de coco géante, et les pics la précédant se rétracteront dans le sol.

Une autre potion explosive vous attendra en cette fin de niveau.

Sautez sur ces deux boutons-pressoir pour pouvoir ouvrir les deux palissades vous obstruant le passage.

Tuez ces deux Romains, et vous pourrez sortir encore une fois triomphant d'un niveau. Le boss est à vous, good luck !



Quelques pièces procurent des points supplémentaires avant le boss final !

LE GARDIEN

Le gardien final aura la forme de deux tigres aussi affamés que dangereux. Pour les battre, il faudra leur taper sur la tête, quand ils la laissent dépasser des arcades de droite et de gauche. Voilà, maintenant c'est à vous de jouer, que la force des Gaulois puisse vous mener vers une victoire faite de ripailles et d'orgie en tout genre !

Dossier réalisé par Manu, le buveur de cervoise, et Danboss, le mangeur de hure de sanglier au miel !

Complétez vot

N° 13 Janvier 93

N° 14 Février 93

N° 15 Mars 93

N° 16 Avril 93

N° 17 Mai 93

N° 23 Décembre 93

LES PIN'S MEGA FORCE

Attention, fin de stock ! Offre limitée dans la mesure des pièces disponibles.
Voici les Pin's Mega Force, en 2 modèles, un rond et un carré = 30 F l'un, 50 F les deux.

L'INDEX 1993 des MEGA-SOLUTIONS de MEGA FORCE

Titre des Jeux	Console	N° MF	Page
Alien 3	MD	14	32
Bart vs Space Mutants	MD	13	92
Batman returns	GG	14	66
Defenders of Oasis	GG	17	76
Ecco the Dolphin (1ère partie)	MD	17	42
Ecco the Dolphin (2ème partie)	MD	18	116
Flashback	MD	20	66
Galahad (1ère partie)	MD	15	34
Galahad (2ème partie)	MD	16	72
Greendog	MD	12	74
Gunstar Heroes	MD	24	58
Jungle Strike	MD	23	71
Mac Donald Global Glad. (1ère part.)	MD	22	151
Mac Donald Global Glad. (2ème part.)	MD	23	137
Master of Darkness	MS	15	58
Prince of Persia	MS	12	28
Shadow of the Beast 2	MD	15	80
Shining in the Darkness	MD	19	92
Shinobi 2	GG	13	32
Sonic 2	MD	16	48
Sonic 2	MS	18	56
Tiny Toon (1ère partie)	MD	21	73
Tiny Toon (2ème partie)	MD	22	68

N° 24 Janvier 94

LE CLASSEUR MEGA FORCE

Pratique pour conserver vos anciens exemplaires sans les abîmer, il peut contenir jusqu'à 12 exemplaires de votre magazine préféré. MAIS ATTENTION : ce classeur est destiné aux exemplaires de Mega Force dans son ANCIEN FORMAT (210 x 288), soit du numéro 1 au 14 inclus. D'autre part, ce sont là des fins de stock et cette offre est valable dans la limite des stocks disponibles.
Destiné à ranger vos anciens numéros jusqu'au n°14, il peut être commandé à la pièce, mais nous vous proposons également 2 offres spéciales :

- le "PACK A" : 5 anciens numéros au choix + 1 classeur = 220 FF port compris !
- le "PACK B" : 12 anciens numéros au choix + 1 classeur = 420 FF port compris !

ne collection !

N° 18 Juin 93

N° 19 Été 93

N° 20 Septembre 93

N° 21 Octobre 93

N° 22 Novembre 93

Exceptionnel !

SPÉCIAL COLLECTIONNEURS"

Notre gestionnaire de stocks, après inventaire, nous a avisés que quelques exemplaires de nos numéros 1, 2 et 13 (jusque-là épuisés et indisponibles) ont pu être récupérés ! Attention, ces quantités sont réellement minimes, et vos commandes seront honorées en fonction de leurs arrivées postales. À vos stylos !

Bon de commande

à renvoyer à MEGAPRESS, Pin's/Réassort, 103, boulevard MAC DONALD, 75019 PARIS

☐ Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE
Le n° 9 est livré avec la K7 vidéo SEGA n° 1.

☐ au prix unitaire de 40F (France, port compris)
☐ au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

☐ n°1 ☐ n°2 ☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ n°8 ☐ n°9 ☐ n°10 ☐ n°11 ☐ n°12 ☐ n°13 ☐ n°14 ☐ n° 15 ☐ n°16 ☐ n°17 ☐ n°18
☐ n°19 ☐ n°20 ☐ n°21 ☐ n°22 ☐ n°23 ☐ n°24 ☐ Hors-Série n°1

soit un total de ..... (nb d'exemplaires) x ..... (prix unitaire) = ... FF

☐ Je commande l'offre spéciale "classeur" ☐ "PACK A" ☐ au prix de 220 FF (France et DOM-TOM, port compris)
☐ au prix de 270 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 5 anciens numéros désirés ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ "PACK B" ☐ au prix de 420 FF (France et DOM-TOM, port compris)
☐ au prix de 520 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 12 numéros choisis : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Je commande ..... pin's MEGAFORCE ☐ le rond (30F) ☐ le carré (30F) ☐ les 2 modèles (50F)

☐ Je commande ..... classeur à (210 x 288mm) : ☐ 65F (France, port inclus) ☐ 75F port (Étranger, port inclus)

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

CP : ..... VILLE : ..... AGE : .....

PAYS : ..... TÉL. : .....

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE : ..... FF

☐ MEGADRIVE ☐ • GAME GEAR ☐ • MEGA CD

La mort ne survient jamais par hasard, elle frappe comme l'éclair, réduisant en poussière l'être désigné par le sort, et tenter de faire revivre les morts est très dangereux car cela est contraire à l'harmonie entre le Bien et le Mal. Pourtant, en 1917, la comtesse Elizabeth Bartley essaya de ramener à la vie l'esprit d'un vampire. Quoi de plus dangereux ! Pour le ressusciter, elle dut voyager à travers toute l'Europe, afin de recueillir l'aide de la Puissance des Ténèbres. Heureusement, deux jeunes chasseurs de vampires, dont leur destin était de combattre le Mal, s'engagèrent dans ce qui allait être leur plus éprouvant combat ! Que Dieu soit avec eux...

COMMENTAIRE

Malgré des musiques très entraînantes, des graphismes de grande beauté et des prouesses techniques dans certaines animations, CastleVania est gâché ! Vous êtes d'accord que lorsque la maniabilité n'est pas parfaite, voire saccadée, et qu'en plus elle est énervante car elle vous empêche de faire des mouvements plutôt logiques et classiques, alors il convient de baisser franchement la note ? C'est le cas ! Pourtant, on y trouve des effets sensationnels, avec des monstres qui explosent en beauté, des effets miroir et encore plein d'autres choses qui font franchement plaisir. Maintenant, si vous pensez pouvoir vous adapter, libre à vous, vous ne devriez pas être déçus tant Castlevania est sympa, mis à part ce problème de maniabilité...

LA CARTE DES SIX NIVEAUX

Chaque niveau est divisé en plusieurs stages. Lorsque vous perdez, vous reprenez au début du stage. Le jeu compte 3 niveaux de difficulté (facile, moyen et difficile), 1 à 5 vies au choix et deux Continues.

Niveau 1
Les ruines du château de Dracula - Roumanie

Après la forêt où vous faites le plein d'options, vous entrez dans le château. Dégommez les bougeoirs pour obtenir d'autres options et éventrez les morts vivants puants. Dehors, marchez sans vous arrêter car le chemin s'effondre sous vos pieds. Brisez les murs pour essayer de trouver de la nourriture.

Niveau 3
La tour penchée de Pise - Italie

Évitez les oiseaux de malheur, les monstres qui vous écrasent sous des piliers et sautez de dalle en dalle pour arriver dans la tour. À l'intérieur, montez sans vous arrêter tout en évitant les monstres, sinon c'est la mort !

Castle

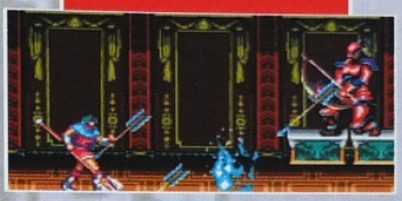
the new ge

LES PERSONNAGES

Les deux personnages peuvent sauter (mais pas se déplacer lorsqu'ils sont en l'air), se baisser ainsi que donner des coups sur les côtés mais le personnage s'arrête alors d'avancer. Alors que l'un donne des coups de chaîne dans les diagonales lorsqu'il saute, l'autre donne des coups de lance en haut et dans les diagonales, sans sauter. La lance peut servir à sauter très haut et la chaîne à s'accrocher au plafond. Vous récupérez toute votre énergie à la fin de chaque niveau.

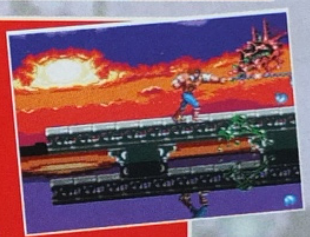
Niveau 5
Le palais de Versailles

Les roses du jardin projettent une substance qui inverse vos mouvements. Il y a quelques secondes, cette terrible abeille était une ravissante jeune femme !



Niveau 2
Le lieu saint de l'Atlantis - Grèce

Chaque fois que vous affrontez un gros monstre, son énergie apparaît juste en dessous de la vôtre. Certaines options permettent de détruire tous les ennemis à l'écran, d'augmenter l'efficacité de votre arme et d'obtenir d'autres armes beaucoup plus puissantes (boules de feu, hache gigantesque...).



Niveau 6 : Le château - Angleterre

Le pont du château s'effondre soudainement... À l'intérieur, vous devrez suivre vos pieds car le reste de votre corps apparaîtra décalé, ensuite, la vue sera totalement inversée et lorsque tout redeviendra normal, des armures se jetteront sur vous à toute allure.

elvania

MEGADRIVE

Castlevania
the new generation

SON

Des musiques qui donnent envie de partir à l'aventure.

GRAPHISME

Très variés dans le style et les couleurs, et très minutieux.

ANIMATION

Les effets éblouissants rattrapent les défauts du personnage.

MANIABILITÉ

Pour des aventuriers, ils sont un peu "rouillés"...

PLATES-FORMES

ÉDITEUR : KONAMI
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

\+ Des graphismes surprenants
\+ De nombreuses options
\+ Les Boss articulés et démontables
\- Pas de mode deux joueurs
\- Personnages peu maniables

83%

The Lost

Ils ne sont pas super puissants, ils n'ont pas de champ protecteur et leurs armes sont assez rudimentaires. Ce ne sont ni des robots, ni des êtres monstrueux mais de bons vieux Vikings, en chair et en os ! Éric est le plus rapide et le plus agile des trois. Olaf est le plus costaud grâce à son bouclier de bois. Quant à Baleog, il est le plus courageux et n'hésite pas un instant à sortir son arc ou son épée. Un soir, ils furent tout trois capturés par un vaisseau spatial, laissant sans défense femmes et enfants. Un pour tous et tous pour un ! Leur seule envie est maintenant de retrouver leurs familles, mais ils ont besoin les uns des autres jusqu'au bout du voyage. Les trois vikings doivent donc rester en vie !

DANS L'USINE - Code V8TR

N'importe lequel des trois Vikings peut contrôler les grues. Avant de commencer à jouer, choisissez votre langue (français, anglais, allemand) et activez ou non la musique et les sons.

Seul Éric le bolide peut franchir le précipice.

Au début de chaque niveau, les trois Vikings sont réunis.

En plaçant son bouclier au-dessus de sa tête, Olaf plane doucement.

LE NIVEAU FOU-FOU - Code TRPD

Sans Éric, cette balançoire n'est pas utilisable car il est le seul à pouvoir sauter en l'air.

C'est lui qui vous a capturé ! Maintenant, il faut le combattre.

L'ÉGYPTE - Code TTRS

Lorsque les ennemis sont près de lui, Baleog fait jaillir son épée pour les découper.

Lâchez une bombe au-dessus de ce générateur pour désactiver des barrières électriques.

COMMENTAIRE

Si vous n'aimez pas faire travailler votre intelligence, ce jeu ne vous plaira pas ! C'est avant tout un jeu de réflexion avec des énigmes très ingénieuses mais en plus, vous trouverez d'excellents effets sonores et trois personnages différents, complémentaires, très rigolos et bien animés. On regrette qu'il n'y ait pas plus d'ennemis et un peu plus de vie avec des explosions et des trucs de ce genre... La maniabilité est très bonne et le jeu à deux, passionnant. Dommage que l'on ne puisse pas jouer à trois ! Un jeu d'une très bonne durée de vie.

MEGA TOP MEGA force

DANS LE VAISSEAU SPATIAL - Code GRND

Les trois Vikings peuvent emprunter le téléporteur.

Il ne reste plus qu'à prendre la clé et à la mettre dans la serrure.

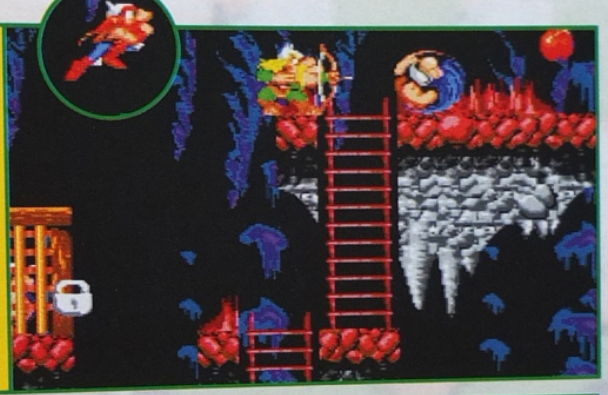
Éric peut envoyer le monte-charge en haut.

En appuyant sur le bouton, le champ électrique disparaît.

En vous frottant au mur, vous découvrirez une option qui permet d'éliminer tous les ennemis à l'écran.

LA PRÉHISTOIRE - Code VLCN

Baleog est redoutable grâce à son arc. Il peut éliminer les ennemis et même activer des boutons de très loin. Lorsque vous jouez à deux, vous avez accès chacun aux trois Vikings.



Éric peut prendre assez d'élan pour démolir le mur avec un grand coup de tête.

Chaque personnage peut emmener avec lui quatre objets (nourriture, bombe...). Lorsque les Vikings sont les uns à côté des autres, ils peuvent s'échanger des objets entre eux.

t Vikings

■ MEGADRIVE ■

The Lost Vikings

SON

Des bruitages hyper réalistes et des musiques "furieuses".

GRAPHISME

Des dégradés de couleurs et des détails richissimes.

ANIMATION

Trois personnages d'enfer et des scrollings fluides.

MANIABILITÉ

On est plus tranquille avec une manette 6 boutons.

✦ PLATES-FORMES ✦ RÉFLEXION

ÉDITEUR : VIRGIN
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 42
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

- \+ Des énigmes croustillantes
- \+ Un mode 2 joueurs, intelligent
- \+ 3 personnages complémentaires
- \+ Une excellente durée de vie
- \- Pourquoi pas trois joueurs ?

90%

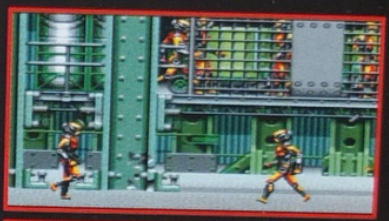
Vous, et votre coéquipier, n'en êtes pas à votre première mission. Vous avez beaucoup d'expérience et, dans le milieu, vous êtes surnommés les "exterminateurs". C'est la raison pour laquelle vous avez été désigné volontaire ! Équipé d'un fusil laser lance-grenades, vous vous apprêtez à entrer en action. Le visage barbouillé de cambouis pour passer inaperçu, vous pénétrez dans le building où votre radar indique leur présence. Une fois en contact visuel avec l'ennemi, rien ne peut plus vous arrêter et pas question d'annuler la mission ou de rentrer chez vous, s'il en reste encore un en vie... Vous tirez dans tous les sens, détruisant les ordinateurs, les bureaux et même les lampes...

COMMENTAIRE

Premier bon point, vous allez pouvoir utiliser la souris Sega ainsi que le Menacer, qui rendent le jeu très maniable et agréable. Second bon point, vous pouvez jouer à deux simultanément. Enfin, les graphismes sont très beaux, les robots aussi, et c'est bien animé, avec des scrollings et des ennemis qui arrivent de tous les côtés, sur des engins de la mort. Quant aux effets sonores, ils sont corrects. Mais attention, si vous utilisez une manette, le jeu sera encore plus dur car le déplacement n'est pas très rapide. Disons aussi que le jeu manque d'originalité, bien qu'il se déroule dans le futur. Le fait que ce soit un shoot-them-up n'aurait pas dû empêcher les programmeurs d'ajouter un peu d'aventure à la chose, ce qui donnerait au jeu une plus grande durée de vie et un plus grand intérêt. Dans le genre, c'est tout de même un très bon jeu si vous utilisez la souris ou le Menacer.

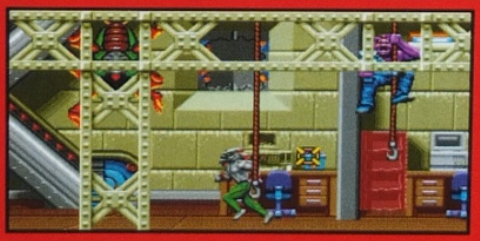
Ici, le paysage défile pendant que vous combattez. Au début du jeu, vous avez le choix entre 5 langues et trois niveaux de difficulté.

NIVEAU 4 - L'USINE



Voilà les envahisseurs ! Si vous n'avez pas de grenades, vous allez passer un sale quart d'heure...

Ramassez les objets qui se trouvent sur les meubles, en haut des armoires ou ailleurs, avant que l'écran ne scrolle et qu'il ne soit trop tard.



Méfiez-vous des araignées et des hommes accrochés aux cordes car ils vous lancent de drôles de projectiles. Tirez dans les ordinateurs, les placards et les escalators...

Le boss de fin de niveau ! Visez dans les canons pour l'exploser.

De temps en temps, vos amis vous parachutent plein d'objets ; essayez de les ramasser tous. Vous pouvez ainsi gagner des Continues, récupérer votre énergie, être invulnérable un certain temps, obtenir des grenades et des tirs de différentes puissances.

NIVEAU 1 - LE BUILDING

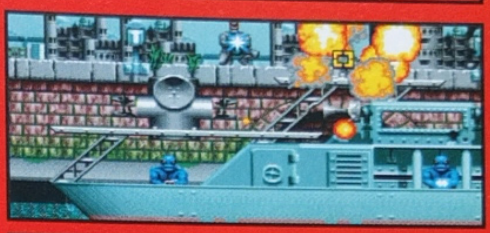
body COUNT

NIVEAU 5 - LA FORET

Croyez-vous que vous réussirez à épargner la vie de ces pauvres otages ?

Le blindage de ce robot est indestructible ! Trouvez son point faible... Utilisez votre arme au lieu des grenades pour atteindre certaines parties sensibles.

Regardez ! Les ennemis sortent de tous les côtés... Avec une manette, il est très difficile de se déplacer rapidement, en revanche, avec la souris SEGA, aucun problème.



Les navires sont équipés de mitrailleuses, de lance-roquettes ainsi que de lance-grenades.

NIVEAU 3 - LES NAVIRES

NIVEAU 2 - LA GARE

Ramassez les grenades car elles ont une très grande puissance de feu et seront utiles par la suite.

Les vitres des wagons éclatent sous vos tirs et tous les impacts sont visibles.

MEGADRIVE

body COUNT

SON

Les tirs et les explosions rendent bien, sans plus.

GRAPHISME

C'est riche en couleurs et en détails.

ANIMATION

Dommage qu'il y ait parfois des effacements de sprites.

MANIABILITÉ

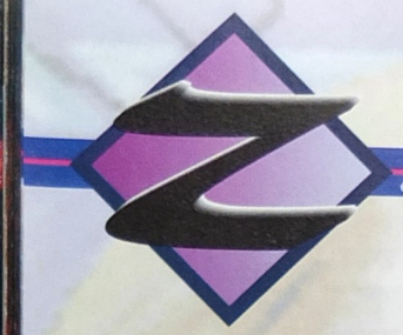
Variable, selon que vous utilisiez la manette, la souris ou le Menacer.

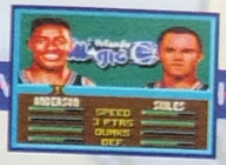
SHOOT THEM UP

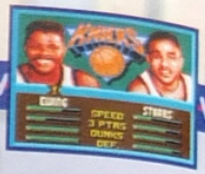
ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

\+ La variété des monstres
\+ Les graphismes
\+ De nombreuses options à ramasser
\- Maniabilité avec la manette
\- Le jeu est assez court

84%

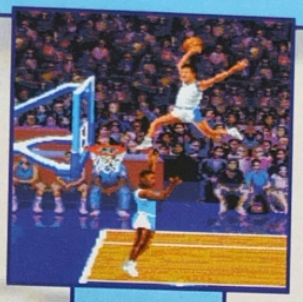






Le commentateur : "Mesdames et Messieurs, si nous sommes là ce soir, c'est pour assister à des rencontres tout à fait particulières. Oui, les deux meilleurs joueurs des 27 équipes de la NBA ont accepté de s'affronter dans une épreuve très spéciale. Sans plus tarder, je vous demande de m'aider à accueillir les joueurs... Ouais ! Allez les Bulls, allez les Bulls ! Le coup d'envoi va être donné pour quatre quart-temps de trois minutes. C'est peu mais étant donné qu'ils ne sont que deux dans chaque équipe, vous comprendrez que les rencontres seront très éprouvantes. Le tirage au sort est fait, les Chicago Bulls vont rencontrer les Knicks de New York. Une chose est certaine, les joueurs ne se feront pas de cadeaux...

Suivant sa position et ses caractéristiques (vitesse, tir à trois points, smash et défense), le basketteur peut effectuer des tirs spéciaux avec des vrilles et des sauts périlleux lorsqu'il appuie sur le turbo. Vous pouvez entrer vos initiales pour affronter les autres équipes et obtenir un "password" qui vous permettra de continuer votre progression. Vous pourrez changer d'équipe après chaque match.



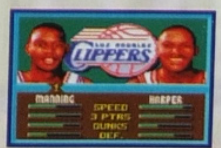
Lorsqu'un joueur marque trois paniers de suite, il se passe quelque chose de magique... Dès qu'il touche le ballon, celui-ci se transforme en torche !

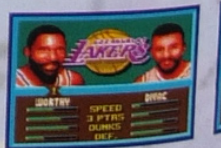
Normalement, vous ne pouvez pas voir le terrain dans sa totalité. L'écran scrolle au fur et à mesure que les basketteurs se déplacent. Actuellement, vous voyez huit joueurs mais en réalité, c'est un face à face, deux contre deux ! En cas d'égalité à la fin d'un match, il y a des prolongations.

La balle ne peut pas sortir des limites du terrain et les joueurs non plus. L'arbitre siffle si vous reprenez un ballon qui allait rentrer dans le panier ou si vous conservez la balle trop longtemps. Une petite flèche apparaît pour vous indiquer où se trouve votre joueur s'il n'est pas à l'écran.

La bataille est parfois très rude et les joueurs finissent le derrière sur le parquet. L'arbitre ne siffle pas ce genre de fautes.

Sans turbo, les joueurs ne sautent pas très haut et les tirs sont normaux.





Cette photo représente la vue réelle que vous aurez à l'écran. Chaque joueur possède un turbo qui lui permet, lorsqu'il est activé, de faire des tirs fabuleux et des passes difficiles à intercepter. Ici, le panneau est parti en éclats sous la force du tir !

COMMENTAIRE

NBA Jam n'est pas une simulation de basket mais un jeu d'action sportif ! Au niveau sonore, c'est presque génial mais il manque un tout petit peu d'ambiance. Les graphismes sont superbes avec de gros joueurs et un gymnase éclatant. Les smashes, rien à dire, ils sont tout simplement merveilleux et époustouflants de brio. En revanche, il est dommage que les joueurs ne fassent pas passer la balle entre leurs jambes et qu'il n'évitent pas les adversaires en pivotant sur un pied. On note aussi que, parfois, les joueurs courent un peu n'importe où. À part cela, c'est fluide et rapide. La maniabilité est enfantine et très agréable. Un jeu qui plaira à tout le monde surtout grâce à l'option quatre joueurs. Avant de nous quitter, juste une petite remarque sur la durée de vie de NBA Jam qui, pour ma part, reste trop courte. On s'éclate les deux ou trois premières heures, puis l'intérêt retombe brutalement.

MEGADRIVE

NBA JAM

SON

Des commentaires enthousiastes et de bons bruitages.

GRAPHISME

Des joueurs différents (couleur, taille...) et un beau gymnase.

ANIMATION

Un gros effort sur les smashes !

MANIABILITÉ

Une grande simplicité pour une plus grande efficacité.

SPORT

ÉDITEUR : ACCLAIM
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
NOMBRE D'ÉQUIPES : 27
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

- \+ La beauté des smashes
- \+ Les commentaires pendant le match
- \+ La rapidité des actions
- \- On se sait pas toujours qui on est
- \- Trop peu de combinaisons

85%

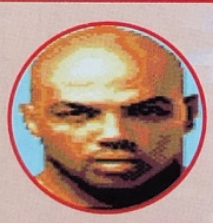
Ma grand-mère, vous vous souvenez ? La championne d'Art of Fighting sur Megadrive ! Je l'ai revue après sa victoire, avec une casquette des Chicago Bulls sur la tête. "Ne sois pas surpris de me voir ainsi !" me dit-elle, alors qu'elle s'emparait difficilement d'un ballon de basket sorti d'une malle de son grenier. "Depuis la finale de la NBA retransmise sur C+, j'ai envie de me lancer dans ce sport fantastique à corps perdu." Afin d'éviter qu'elle ne le perde totalement, je lui donnais Barkley, Shut up & Jam pour un petit avant-goût. "En attendant de tâter le bitume", me rétorqua-t-elle...

8 mégalopoles américaines servent de lieux de rencontre pour les joueurs. Sur les 16 partants, deux sont issus du même terroir, avec leur couleur de maillot et leur style propre. Vous devez affronter les couples un à un en mode Tournoi, jusqu'à Barkley "himself", sur son terrain, à Phoenix. Pour vous donner une idée du jeu et des différentes "arènes", voici les principaux dunks réalisables par Sir Charles et ses congénères.

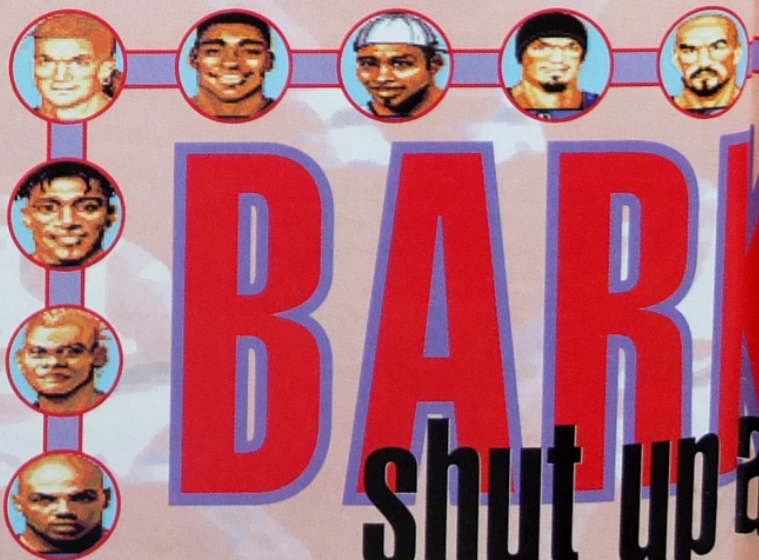
Le Dunk Special by Sir Charles : bouton A + diagonale haut (droite ou gauche suivant le côté de terrain) en se tenant légèrement sur la gauche de la raquette. Cela correspond au 1% restant, pour ceux qui suivent. Il est vrai qu'il fait très chaud à Miami Beach et nul n'est à l'abri d'une insolation.

Quelquefois, la balle s'échappe des mains du grand Charles et les plus "speed" en profitent pour partir à l'assaut du panier. L'exemple de Funky D sur cette photo est représentatif (bouton A + manette vers le haut face au panier en arrivant dans la raquette).

Dans les rues de la cité, le playground entouré de barbelés.



Dans ce jeu où deux paires de basketteurs s'affrontent, vous avez le choix entre 16 personnages aux qualités bien distinctes, définies comme suit : leur habileté à marquer des paniers à 2 points et 3 points, à réaliser des dunks, à contrer l'adversaire, à subtiliser la balle, et leur vitesse. Vous commencez par sélectionner un leader. Puis vous choisissez votre "teammate", géré ou non par l'ordinateur suivant que vous jouez seul ou à deux contre le cerveau mécanique. Un bon conseil : prenez Barkley comme capitaine et un bon dunker rapide du style de Fly By. Le premier est intouchable, voire indestructible (c'est le "boss de fin" en mode Tournoi) et le second, un excellent complément.



BARK

shut up a

Encore un dunk extraordinaire (bouton A +... mer(bip), j'avais promis de ne plus l'écrire. Boulot répétitif que celui de testeur, décidément !) qui ferait pâlir d'envie certains hommes de cirque comme Manu la Goulue, mon collègue de bureau. Quand le panier cédera-t-il ?

COMMENTAIRE

"J'avais déjà essayé NBA Jam chez une amie dernièrement et je trouvais ça plutôt amusant, bien que lassant à la longue. Mais là, c'est à me dégoûter du basket. Sport Accolade a vainement tenté de copier le hit d'Acclaim et c'est fort dommage !". Tels furent ses premiers commentaires lors de ma visite quelques jours plus tard. "J'admirais Barkley jusqu'alors. Mais je crains que nombre de fans soient déçus en achetant cette cartouche. Franchement regrettable". Elle brancha la console pour une petite démo : graphismes ternes, peu de variations dans les lieux, aucun différentiel, gros sprites aux traits grossiers et animation trop rapide entraînant une mauvaise collision de sprites. Malgré les 16 personnages et leur look très "combattant de SF2", le joueur se lasse vite car les coups sont aléatoires et identiques. Une fois qu'on en a fait le tour, le jeu peut partir s'incrire à l'ANPE des jeux vidéo, alias le marché de l'occaze. On attendait mieux.

■ MEGADRIVE ■

BARKLEY
shut up and jam !

SON

Bande-son répétitive, presque inexistante. Décevant !

GRAPHISME

Sprites aux traits épais et décors peu variés sans différentiel

ANIMATION

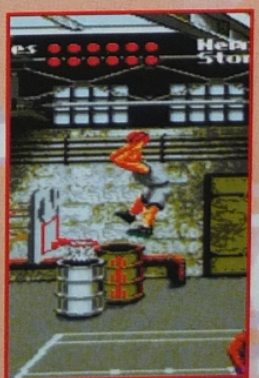
Déplacements trop rapides et collision des sprites bizarroïde

MANIABILITÉ

Manips' de base simples mais réalisation aléatoire des dunks

Barkley s'est encore fait avoir sur ce coup-là ! Sarge s'élance face au panier, le ballon dans une main, et marque (bouton A + manette vers le haut une fois dans la raquette. Puisque la manip' est la même dans 99% des cas, je m'arrêterai là quant à sa description). Nous ne sommes pas loin des prouesses des Bulls, d'un Jordan ou d'un Pippen, dans la ville de Chicago.

KLEY
and jam !



Le double salto jambe écartée de Stonehall, vous connaissez ?

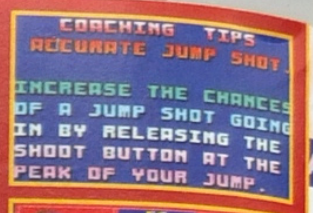
✦ STREET- BALL ✦

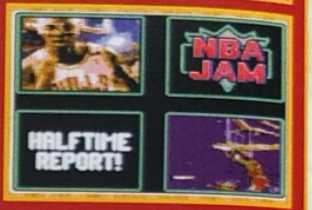
ÉDITEUR : ACCOLADE
TAILLE CARTOUCHE : 12 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE TERRAINS : 8
NB DE TYPES DE JEUX : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI

- \+ 16 joueurs et 8 terrains différents
- \- Un pseudo NBA Jam
- \- Un pseudo Street-Ball
- \- Intérêt très limité
- \- Animation grossière

65%

27 équipes sont à votre disposition pour des "2-on-2" de folie ! Le joueur sélectionne les deux meilleurs marqueurs de chaque "team" de la NBA, de la côte Ouest à la côte Est des États-Unis, de Barkley des Phoenix Suns à Pippen des Chicago Bulls.





Après chaque période, le coach du jeu se permet de vous donner des conseils utiles pour la suite des événements (meilleur placement des personnages, enclenchement du turbo au moment adéquat, etc.). Si bien qu'avec un peu d'entraînement, les statistiques de vos joueurs, qui s'affichent à la fin de chaque quart-temps, finiront par entrer dans le "Guiness Book" des records. Ne vous étonnez donc pas de voir votre propre Dream Team passer à la télé !

Amateurs de challenge et de spectacle, fans de Barkley, de Pippen et de la NBA dans son ensemble, si la Dream Team vous a définitivement rendu accro du sport d'équipe le plus connu au monde, mettez vos parents en garde contre une épilepsie passagère due à de longues heures passées sur un écran 8x6cm ! Explications...

NBA JAM

Voici "l'arène", théâtre d'événements qui dépassent l'entendement... Somme toute, un terrain de basket traditionnel qui accueille quatre sportifs de haut niveau de la NBA, pendant quatre périodes (vitesse de défilement des secondes réglable). Vraiment dommage que les programmeurs n'ait pas pensé au mode deux joueurs avec le Game Link !

COMMENTAIRE

Une bonne conversion Game Gear de ce hit originaire de l'arcade. Les trois défauts majeurs de ce jeu sont : 1) la lassitude ; 2) l'impossibilité de jouer à deux via le Game Link ; 3) les clignotements trop nombreux. Sans quoi, le joueur prend son pied avec une telle variété de coups, tous plus spectaculaires les uns que les autres. Mais force est de constater qu'il en consommera avec modération.

■ GAME GEAR ■

SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITE

✦ 2-ON-2 ✦

ÉDITEUR : ACCLAIM
TAILLE CARTOUCHE : 2Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
NOMBRE D'ÉQUIPES : 27
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORD : OUI
CONTINUES : INFINIS

80%

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS 2 rue Théophile Roussel 75012 PARIS TEL : 43 45 93 82

LILLE 4 rue Faidherbe TEL : 20 55 67 43 — 15 rue Condillac TEL : 56 52 72 84

BORDEAUX 44 rue de Béthune TEL : 20 57 84 82

STRASBOURG 6 rue de Noyer TEL : 88 22 23 21

DOUAI 39 rue Saint-Jacques TEL : 27 97 07 71

MEGADRIVE

NBA JAM 499 F

ADDAMS FAMILY (EUR)	385,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	419,00
ALADDIN (EUR)	425,00	NBA JAM	499,00
ART OF FIGHTING (JAP)	**449,00**	NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425,00
ASTERIX (EUR)	385,00	NIGEL MANSELL (USA)	TEL
BEST OF THE BEST (USA)	385,00	PELE SOCCER (USA)	425,00
CASTELVANIA (USA)	395,00	PINK PANTHER (EUR)	425,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	385,00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	299,00
DRAGON'S REVENGE (USA)	349,00	PUGSY	495,00
DT ROBOTNIC (EUR)	385,00	ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP)	385,00
ETERNAL CHAMPIONS	529,00	ROYAL RUMBLE	490,00
FATAL FURY (JAP)	299,00	SHINING FORCE 2 (JAP)	590,00
FIFA SOCCER (EUR)	419,00	SONIC SPINBALL (EUR)	385,00
FLASH BACK (EUR)	385,00	SONIC 3 (JAP)	489,00
FORMULA ONE 'EUR)	385,00	SPIDERMAN X MEN (EUR)	385,00
F 117 (EUR)	425,00	STAR STREK NEXT GENERATION (USA)	495,00
GAUNTLET 4	TEL	SUPER KICK OFF (EUR)	299,00
GENERAL CHAOS (EUR)	425,00	TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY (EUR)	299,00
GUNSTARS HEROES	385,00	TINY TOON (EUR)	299,00
HAUNTING (EUR)	425,00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	299,00
HOOK(USA)	385,00	TMNT TOURNEMENT FIGHTER (EUR)	385,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	425,00	TOE JAM AND EARL 2 (USA)	425,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00	VIRTUAL PINBALL (EUR)	385,00
JURASSIC PARK (EUR)	299,00	WIMBLEDON TENNIS (4 JOUEURS) (EUR)	299,00
LA BELLE ET LA BETE (USA)	385,00	WINTER OLYMPIC (EUR)	425,00
LAND STALKER (EUR)	425,00	X MEN (EUR)	299,00
LETHEL ENFORCER + GUN (USA)	499,00	ZOOL (EUR)	385,00
LOST VIKING (USA)	425,00	ZOMBIES ATE NEIGHBOR (USA)	385,00
LOTUS II (EUR)	425,00		

MEGA PROMOS !

BUBSY (EUR)	**299,00**	**STREET FIGHTER II '**	**479,00**
ATOMIC ROBOKID (JAP)	149,00	KID CHAMELEON (JAP)	99,00
AYRTON SENNA GP (JAP)	199,00	LEMMINGS (EUR)	159,00
BARE KNUCKLE (STREET OF RAGE) (JAP)	199,00	LHX ATTACK CHOPPER (USA)	149,00
BATTLE TOADS (JAP)	199,00	MICKEY DONALD (JAP)	199,00
ALIEN 3 (EUR)	199,00	OUT RUN 2019 (JAP)	199,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00	ROBOCODE (JAP)	99,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	149,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
CHAKAN (EUR)	199,00	SPEEDBALL 2	159,00
CHAMPIONSHIP PRO AM (USA)	129,00	SUNSET RIDERS	159,00
CRYING (JAP)	149,00	STRIDER (EUR)	149,00
F22 INTERCEPTOR (JAP)	199,00	THUNDER FORCE III (JAP)	199,00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	199,00	TOE JAM EARL (JAP)	99,00
GOLDEN AXE III (JAP)	199,00	UNDEADLINE (JAP)	99,00
GYNOUG (EUR)	149,00	WONDERBOY 3 (JAP)	129,00
JOHN MADDEN 92 (USA)	149,00	ZERO WING (JAP)	99,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA : 149 F
AVEC 1 JEU ACHETE : 99 F

GAME GEAR

ALIEN 3	129,00	JURASSIC PARK	249,00
ASTERIX	259,00	SHINOBI	129,00
COOL SPOT	259,00	SMASH TV	129,00
DONALD DUCK 2	259,00	SONIC CHAOS	259,00
ECCO LE DAUPHIN	259,00	SIMPSONS BART	129,00
FORMULA ONE	259,00	STAR WRAS	259,00
G-LOC	149,00	SUPER OFF ROAD	129,00
JUNGLE BOOK	259,00	T2 : JUDGEMENT DAY	259,00
MORTAL KOMBAT	269,00	**NBA JAM**	**269,00**

GENIAL! LE CDX PRO 399 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F) + ROAD AVENGER 1990 F

MEGA CD JAPONAISE

BARI ARM	199,00	PRINCE OF PERSIA	199,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	199,00	RAMNA 1/2	449,00
FINAL FIGHT	**199,00**	WONDER DOG	199,00

MEGA CD USA

BATMAN RETURN	385,00	MAD DOG MC CREE	495,00
CHUCK ROCK	425,00	MICROCOSM	495,00
CLIFHANGER	425,00	MONKEY ISLAND	449,00
DOUBLE SWICH	495,00	NHL 94	495,00
DRACULA	495,00	OUT OF THIS WORLD 2	495,00
DUNGEON MASTER	449,00	POWER MONGER	425,00
ECCO LE DAUPHIN	425,00	PUGSY	495,00
EUROPEAN RACERS	425,00	REBENGE OF THE NINJA	425,00
GROUND ZERO	495,00	SPIDERMAN	395,00
INDIANA JONES	449,00	SEWER SHARK	495,00
JOE MONTANA	495,00	SHERLOCK HOLMES 2	449,00
JURASSIC PARK	495,00	SUN OF CHUCK	495,00
KRISS KROSS	449,00	TERMINATOR	495,00
LETHAL ENFORCER + GUN	549,00	WILLY BEMISH	449,00
LUNAR	495,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	449,00

MEGA CD EUROPE

DUNE	385,00	POWER MONGER	425,00
FINAL FIGHT	385,00	SONIC CD	425,00
HOOK	385,00	SHERLOCK HOLMES	385,00
GROUND ZERO TEXAS	TEL	SILPHEED	425,00
JAGUAR XJ220	385,00	THUNDER HAWK	425,00
MORTAL KOMBAT	**385,00**	WOLFCHILD	385,00
NIGHT TRAP	449,00	WONDERDOG	385,00
NHL 94	TEL	WWF : RAGE IN THE CAGE	385,00

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

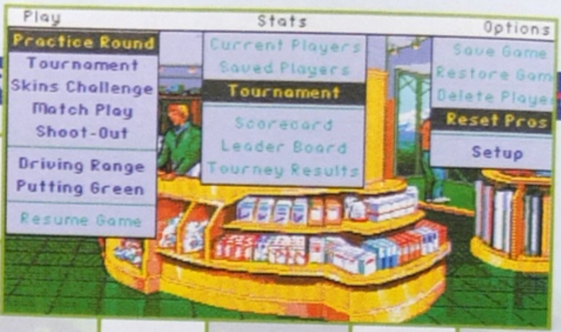
BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

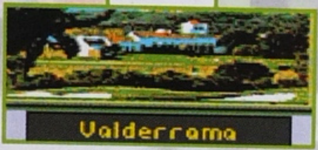
* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

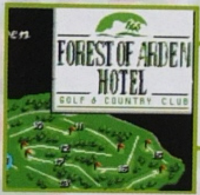
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

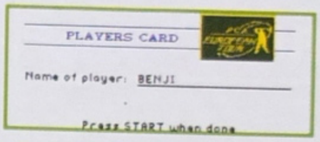
Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Date de validité : ...../..... Signature :



L'histoire commence en plein "Skins Challenge" sur un Par 4, un driver à la main. Mes adversaires se nomment Seve Ballesteros et Bernhard Langer. Premier swing : la petite balle blanche atterrit sur le fairway à 205 yards du green. Impossible de réussir un eagle à cette distance. Pourquoi pas un birdie qui mettrait les autres dans le vent, me faisant gagner du coup les quelques 10.000£ mises en jeu ? Scrutant l'horizon, je me prépare. Et vous, serez-vous à la hauteur face aux dix plus grands golfeurs européens ?







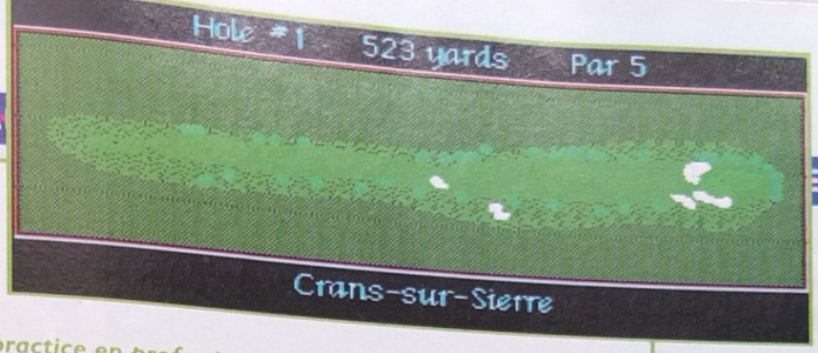
Avant toute chose, vous devez devenir un membre du club avec une carte à votre nom. Puis, dans le menu des options, choisissez entre les cinq types de compétition : practice, tournament, skins challenge, match play et shoot-out. Prenez les 14 clubs qui vous sont nécessaires et partez à la conquête de l'un des cinq "18 trous" proposés (Valderrama, Le Golf National, Crans-sur-Sierre, Forest of Arden et Wentworth Club).

Option Skins Challenge : si vous préférez gagner des livres (£) anglaises, 5.000 à 15.000, après chaque trou, le Skins Challenge est ce qu'il vous faut. Contre un ou quatre adversaires de votre choix, autour de l'hôtel du Forest of Arden où a lieu chaque année l'English Open, parcourez les greens un à un et amassez des sommes faramineuses qui s'ajoutent en cas d'égalité. N'oubliez pas que l'instant replay (ralenti) vous permet de revoir vos meilleurs coups !

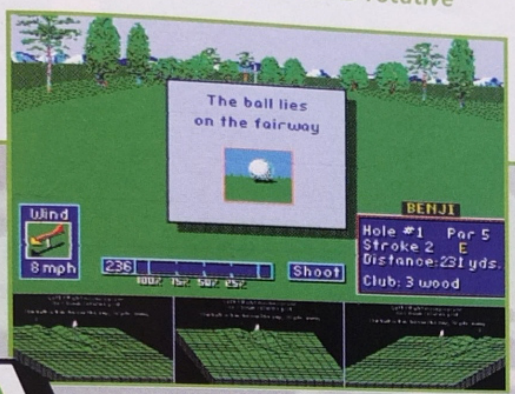
PG
Euro

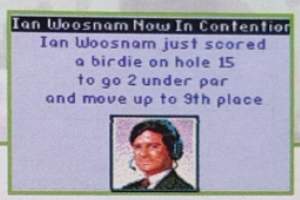
COMMENTAIRE

Cette simulation de golf E.A. m'a définitivement réconcilié avec ce sport que je considérais comme trop "pépère". Les retransmissions télévisées me faisaient royalement ch.... Quant aux jeux disponibles sur la question, je ne pouvais qu'y trouver un intérêt limité. Il a simplement suffi que je m'immerge une bonne fois pour toutes dans le monde du silence et de la concentration de PGA Euro Tour pour que je tombe sous le charme. Peu de différences par rapport aux précédentes versions, si ce n'est que celle-ci cumule les plus grands trophées golfiques européens. Côté options, pas de changement. À noter qu'il est possible de jouer avec quatre paddles différents grâce au multipad E.A. utilisé pour FIFA Soccer. Le novice comme l'amateur confirmé y trouvera son compte, jusqu'à devenir un "golf-addict" (drogué du golf). Le top de la simulation avec une approche du jeu diablement efficace. Une maniabilité sans faille et des configurations de terrain hyper-réalistes. Tout bonnement génial.



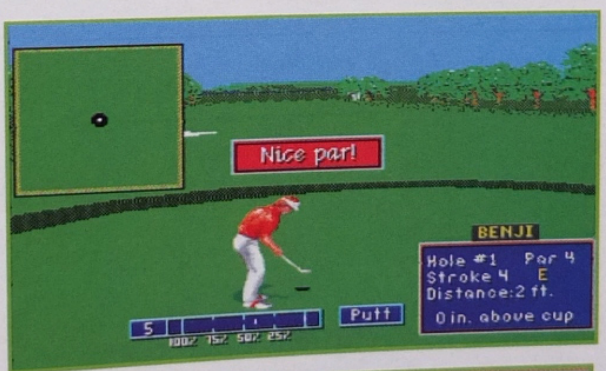
Option Practice : rendez-vous est pris en Suisse, au parcours de Crans-sur-Sierre pour quelques heures de practice en professionnel ou en amateur. Avant chaque par, un grand joueur vous donne des conseils quant à la meilleure démarche à suivre. Puis, avant de vous lancer à l'attaque des 300 ou 500 yards, une vue aérienne vous permet de mieux apprécier la situation. Jusqu'aux derniers instants sur le green où une vue en 3-D rotative montre la configuration du terrain pour un putt parfait.

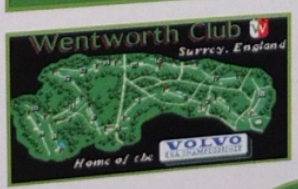




GA Tour

Option Tournament : après vous être entraîné, un petit tournoi vous permettra de vous mesurer aux meilleurs joueurs mondiaux sur le 18 trous de votre choix, le Wentworth Club dans le Surrey en Angleterre en l'occurrence. Tout au long de l'épreuve, un commentateur intervient pour vous informer des bons résultats des concurrents. Une liste exhaustive vous est donnée de toute façon après chaque par.





Option Match Play : vous connaissez les feuilles de rencontre des tournois de tennis du Grand Chelem, comme Roland Garros et Wimbledon. Vous connaissez le principe de telles compétitions. En Match Play, en commençant par Le Golf National à Paris, le principe est identique. Huit golfeurs prennent place et s'affrontent par paires, de 18 trous

■ MEGADRIVE ■

PGA Euro Tour

SON

Bruits de foule discrets mais réussis, en plus des oiseaux.

GRAPHISME

Parcours réalistes et très bien rendus.

ANIMATION

Vue aérienne quelque peu saccadée, Megadrive oblige !

MANIABILITÉ

Comment faire mieux en termes de simulation de golf ?

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mbs
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE PARCOURS : 5
NB DE TYPES DE JEU : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
SAUVEGARDE : OUI

- \+ Le top de la simulation de golf
- \+ 5 types de rencontre
- \+ Une pléiade de grands joueurs
- \+ Un rendu saisissant
- \- Un peu facile parfois

92%

MU LEA HOC

Que sera le Hockey sur glace dans 10 ans, ou plus tard encore ? Aurons-nous, comme aujourd'hui, la même apparence ? Imaginez un scénario catastrophe avec une centrale nucléaire qui explose et qui contamine tout un pays... Un an après, les enfants naissent avec de drôles de tronches et leur comportement devient complètement violent. Peu à peu, le hockey (les autres sports aussi) change totalement de configuration, les joueurs ne respectent plus les règles et se livrent à un vrai carnage, devant une foule déchaînée, assoiffée de sang... Du coup, les joueurs ont une très courte durée de vie, 15 minutes pour les plus forts. Vous aimeriez vivre à cette époque ?

Dans les scènes de "baston", vous pouvez avancer, reculer, bloquer et frapper. Vous avez quelques secondes pour mettre l'adversaire KO.

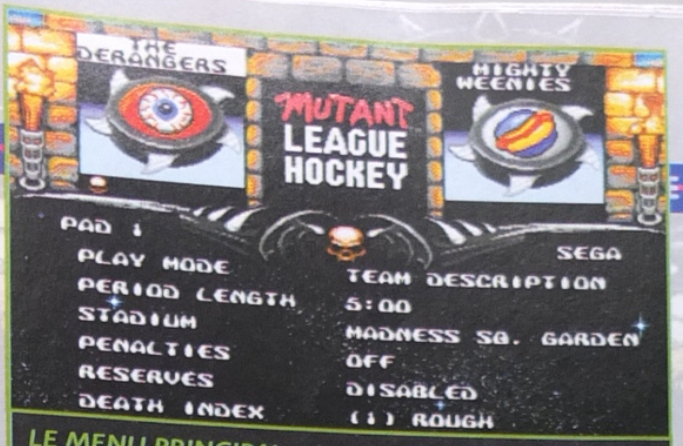
Vous pouvez remplacer le gardien par un monstre qui ouvre la bouche de temps en temps. C'est donc très difficile de marquer. Mais si le palet entre dans sa bouche, le monstre se déforme puis explose ! Vous pouvez faire des changements de joueurs lorsqu'ils sont fatigués, et faire des coups très spéciaux, du genre éliminer l'arbitre...

La patinoire est piégée ! Votre joueur vient d'être perforé...

Vous pouvez faire des tirs plus ou moins forts, plus ou moins hauts et avec de l'effet. Les passes peuvent être envoyées sur un joueur ou n'importe où.

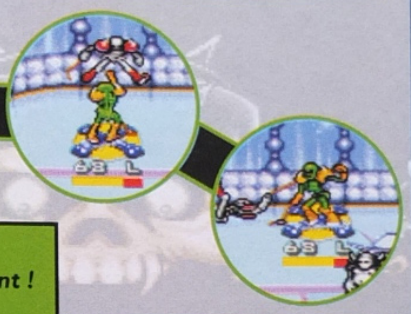
Demandez un ralenti à tout moment, et revoyez vos actions préférées...

Des objets traînent un peu partout sur la glace, des scies, des chaînes... Utilisez-les pour frapper l'adversaire.

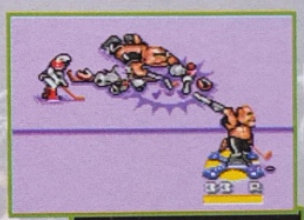


LE MENU PRINCIPAL
Choix de l'une des 23 équipes, match simple ou compétition, 3, 5, 8 minutes par période, choix de l'une des 23 couleurs du terrain, avec ou sans pénalités et remplaçants, choix de l'un des cinq niveaux de brutalité.

Vous pouvez frapper l'adversaire du poing, pour lui prendre le palet ou simplement par plaisir.



En réalité, chaque équipe est composée de 5 joueurs uniquement !
1) L'engagement.
2) Après une faute, les joueurs font un "entre-deux" dans ces ronds.
3) Évitez les trous, les flammes et les requins !
4) Les remplaçants arrivent par ici et les mauvais joueurs vont en prison derrière la grille.
5) Une petite glissade.
6) Un petit saut.



Découpez les adversaires avec la scie... C'est autorisé !

COMMENTAIRE

Beaucoup plus marrant que NHLPA Hockey 94, ce jeu est pourtant un peu moins bien réalisé. Au niveau sonore d'abord, c'est dommage que l'on n'entende pas le bruit du patinage. Au niveau des graphismes, bien que les joueurs soient variés et bien réalisés, la glace manque de réalisme. L'animation est riche, avec une multitude de mouvements. On trouvera même une scène de "baston" où les joueurs, qui font pratiquement tout l'écran, se taperont dessus. Parfois encore, des phases de destruction des hockeyeurs spectaculaires viendront agrémenter l'ensemble. Quant à la maniabilité, on n'a pas autant l'impression d'être sur la glace que dans NHLPA Hockey 94, mais Mutant League reste agréable à jouer bien qu'un peu "fouillis"

MEGADRIVE

SON

On n'entend pas les joueurs patiner à cause du vacarme de la foule.

GRAPHISME

Plusieurs types de joueurs mais une patinoire sans éclats.

ANIMATION

Du délire ! Des glissades, des "bastons", des explosions...

MANIABILITÉ

Des déplacements trop rapides pour du patin à glace.

SPORT VIOLENT

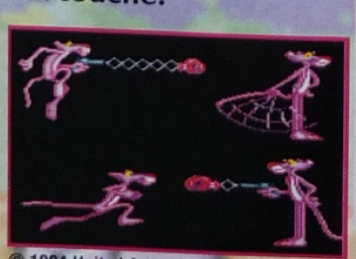
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
NOMBRE D'ÉQUIPES : 23
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
PASSWORDS : OUI

- \+ Les scènes de "baston"
- \+ Les pièges sur la patinoire
- \+ Le monstre gardien de but
- \+ Les armes utilisées
- \- La rapidité des joueurs

84%

PINK GOES TO H

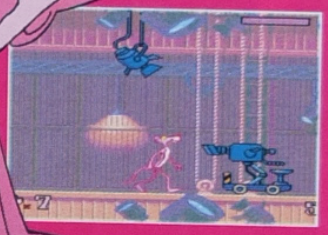
“Grand metteur en scène cherche célèbre animal à poil au regard pétillant d’inintelligence pour jouer dans jeu vidéo. Se présenter aux studios MGM pour audition.” Selon vous, combien de lecteurs du B. E. Post (Blake Edwards Post, créé en 1964), d’où est tirée cette annonce, ont le profil ? Trois, à ma connaissance. Le premier vit ici, à la rédaction, dans le même bureau que votre serviteur. On l’appelle Manu. Les deux autres, la Pink Panther et l’inspecteur Clouseau, sortent de l’univers fictif d’un réalisateur talentueux du nom de Blake Edwards justement. Et les immenses studios d’Hollywood sont leur nouveau terrain de jeu, non pas sur pellicule, cette fois, mais bien sur cartouche.



© 1994 United Artists Pictures, Inc. All Rights Reserved

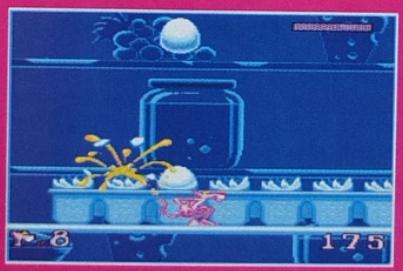
Les étoiles de Sunset Boulevard à portée de la main. Dans chaque niveau, elles donnent des points supplémentaires et parfois des vies.

Les toits brûlants, ou “Pink Panther sur un toit brûlant”. Sur un air de musique connu, partez à la recherche de l’âme sœur, j’ai cité Clouseau. Car, comme dit le proverbe : “Qui aime bien, châtie bien”... N’oubliez pas cependant que pour arriver au niveau souhaité, vous devrez éviter les caméras et les sacs de sable étrangement animés et agressifs de l’envers du décor. Et cela, avant chaque étape du jeu (sauf pour le réfrigérateur).



Le bateau pirate. Si vous ne connaissiez pas encore “Les révoltés du Bounty”, vous ne serez pas déçu en passant par ce somptueux navire. Clouseau-corsaire vous attend de pied ferme et vous devrez parcourir le voilier de long en large avant de sortir vainqueur de la confrontation.

La santiag. Ici, c’est la loi du Far-West. Il y fait chaud, aussi évitez l’insolation en passant par des mines pas forcément désaffectées. Des wagons vous attendent pour rendre le voyage plus agréable... à condition de sauter à temps !



Le réfrigérateur où “PP” se fait agresser par des asperges volantes très identifiées, des patates pas toujours douces et des œufs durs sans l’être vraiment, avant de traverser les entrailles d’un poulet farci ou de nager dans les eaux gazeuses d’un soda glacé, pour finalement se retrouver face à Clouseau dans son sous-marin de poche.

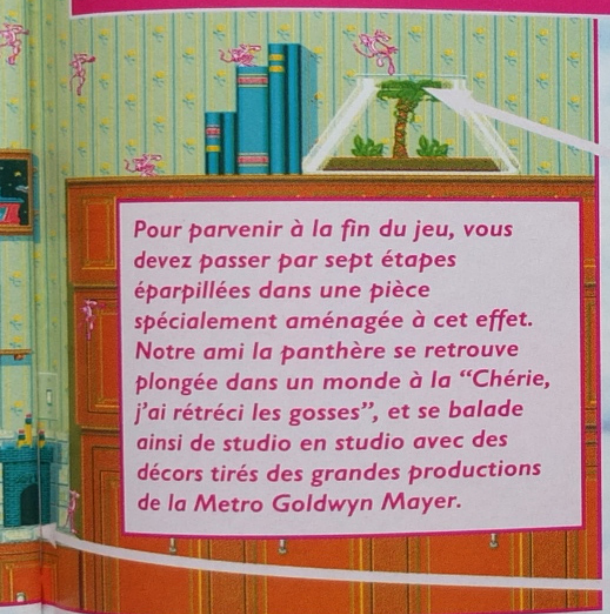
COMMENTAIRE

30 ans après le premier film de B. Edwards, "la Panthère Rose", alors qu'un nouveau titre, "Le Fils de la Panthère Rose", est annoncé courant 94, c'est le jeu qui nous tombe entre les mains. Dans la suite logique des choses, il s'avère que Pink goes to Hollywood est un excellent jeu de plates-formes au scrolling multidirectionnel, avec une dizaine de niveaux variés. Encore un ! vous exclamerez-vous... Et c'est là le seul défaut de ce jeu. Car l'animation est au top, de même que la maniabilité, les graphismes et la bande-son exceptionnelle (si rare pour de la Megadrive), grâce à laquelle les musiques n'ont rien à envier à la célèbre composition d'Henri Mancini. Malgré une certaine originalité, le joueur reste sur sa faim. Rien ne le surprend vraiment car il s'attend à tout ou presque (les apparitions de l'inspecteur Clouseau dans des accoutrements divers et extravagants font sourire). Plus de rythme aurait vraiment été bienvenu.

Une fois le level complété, impossible d'y retourner : l'accès est barré par cet écriteau "Set closed".

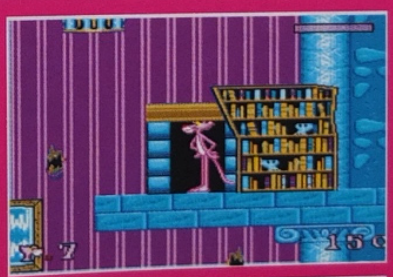
La forêt de Sherwood. Vous ne trouverez ni Errol Flynn, ni Kevin Costner dans ce niveau et pourtant votre ennemi est bien le shériff de Nottingham alias l'inspecteur Clouseau, évidemment. Rassurez-vous, les justes finissent toujours par vaincre.

Voici les options à disposition de la panthère. Pour franchir certains obstacles insurmontables, elle dispose d'objets ramassés au cours du niveau qui l'aident pour continuer. Certains d'entre eux sont des armes , d'autres sont des moyens de transport .



Pour parvenir à la fin du jeu, vous devez passer par sept étapes éparpillées dans une pièce spécialement aménagée à cet effet. Notre ami la panthère se retrouve plongée dans un monde à la "Chérie, j'ai rétréci les gosses", et se balade ainsi de studio en studio avec des décors tirés des grandes productions de la Metro Goldwyn Mayer.

La jungle. Tarzan est absent, mais Cheetah, sa guenon favorie est bel et bien là pour votre plus grand déplaisir. Eh oui, elle aime jouer avec les noix de coco, aussi, mettez un casque... et des lunettes de soleil pour ne pas être aveuglé par les flashes de l'appareil-photo d'un Clouseau habillé en touriste.



Le château de Dracula avec ses passages secrets, ses monstres, Frankenstein et Clouseau alias Igor, le fidèle serviteur pour l'occasion. Sans parler des fantômes et des chauves-souris qui n'ont qu'un but : vous faire déguerpir !...

■ MEGADRIVE ■

SON

Plusieurs variantes réussies du thème archi connu d'Henri Mancini

GRAPHISME

Plus fouillés, plus colorés que dans le dessin animé, et c'est peu dire !

ANIMATION

On reconnaît l'animal rose du cartoon dans ses moindres expressions

MANIABILITÉ

Une panthère qui a du répondant pour une excellente jouabilité

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : TECMAGIK
TAILLE CATOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

- \+ Variantes musicales réussies
- \+ Niveaux très différents
- \+ Très bonne animation
- \+ Déguisements de Clouseau
- \- Encore de la plate-forme (lassant ?)

86%

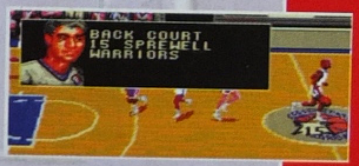
Ce soir, les Lakers affrontent les Blazers alors je veux que le parquet soit plus brillant qu'un miroir ! Siuf, siuf, fait le chiffon sur le sol et flok, flok fait la serpillière dans l'eau. Siuf, flok, flok, siuf, siuf, flok ! Les joueurs arrivent, écoutez, on entend déjà leurs baskets grincer et couiner sur le parterre... Ça y est, ils commencent à s'entraîner en expédiant tous les ballons dans les paniers. Quelle précision ! Oh, une balle arrive vers moi... J'vais essayer de la mettre dedans moi aussi... Yaah... Super, je l'ai mise. Hé, petit, tu es plutôt habile. Si tu réussis encore une fois, tu pourras jouer avec nous car il nous manque un joueur. Je dois réussir, ce serait trop bête de rater alors que je rêve de jouer avec eux depuis toujours. Ouuuuuais ! C'est le plus beau jour de ma vie...

LE MENU GÉNÉRAL

Trois modes de jeu (exhibition, saison et tournoi à 16 équipes), trois niveaux de difficulté, choix de 2, 5, 8 ou 12 minutes par période, choix de la musique ou non dans les menus. En plus, il y a le choix entre le mode simulation, le mode arcade et le mode arcade paramétré. Dans cette dernière option, vous avez le choix de la vitesse de déplacement des joueurs, du respect ou non des règles du basket, de la gestion de la fatigue et des blessures.

L'ENGAGEMENT

Sautez à temps pour envoyer la balle derrière vous, vers vos partenaires.



LA GESTION DES FAUTES

En mode simulation, les vraies règles sont appliquées. Par exemple, après 6 fautes, un joueur est disqualifié !

LES REMISES EN JEU

Elles se font sur la ligne de touche en cas de faute, ou derrière la ligne de fond en cas de panier. L'entraîneur se lève parfois et des animations apparaissent sur les écrans du panneau des scores.

COMMENTAIRE

La première impression n'est pas toujours la bonne. Au début, le jeu semble bien, sans être extraordinaire, mais après une journée de jeu, on découvre son immense potentiel ! Parfois, c'est l'inverse, dès le début on s'éclate comme des fous pour s'apercevoir ensuite que le jeu est très limité... NBA Showdown 94, lui, est une vraie simulation de basket ! L'ambiance générale de la salle est cependant si "froide", que l'on s'ennuie un peu. Question maniabilité, c'est du délire tant on peut faire de choses, avec de multiples options de contrôle. Les personnages sont à la bonne taille, ce qui permet de les voir tous à l'écran et de bien gérer son jeu. Mais tout cela est évidemment un peu brouillon, et l'on cherche quelquefois la balle. En revanche, la course des joueurs est intelligente, ce qui procure un grand plaisir de jeu.

LES LANCERS FRANCS

Bloquez le ballon entre les deux petits traits blancs pour réussir le tir.

Lorsqu'un joueur tente de marquer, vous avez le droit de contrer la balle.

LE PLUS BEAU PANIER DU MONDE !

Ici, vous arrachez le panier en explosant la vitre ! Chaque équipe possède un ou plusieurs joueurs capables d'effectuer ainsi des tirs spectaculaires, uniques en leur genre.

Ne poussez pas trop fort !

Revoyez la dernière action au ralenti. Ici, admirez la passe. Il est possible d'intercepter les passes ou de voler la balle des mains de l'adversaire. Vous pouvez aussi faire du marquage "à la culotte".

Jeu à 4 joueurs en même temps, dans toutes les combinaisons, avec le quadrupler d'Electronic Arts. Possibilité de créer sa propre équipe avec les joueurs de son choix. Chaque joueur possède ses propres compétences (plus de 10). Possibilité de faire des changements, et encore plein d'autres choses fantastiques...

MEGADRIVE

NBA — 94

SON

De très bons bruitages mais ça manque d'ambiance.

GRAPHISME

Précis et variés. Juste ce qu'il fallait.

ANIMATION

Parfois brouillon mais il y a 10 joueurs sur le terrain !

MANIABILITÉ

C'est hyper facile de faire des actions d'enfer.

SPORT

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE D'ÉQUIPES : 33
NOMBRE DE JOUEURS : 4
SAUVEGARDES : OUI

- \+ Les tirs spéciaux
- \+ Le choix des tactiques de jeu
- \+ La diversité des joueurs
- \+ Les lancers francs
- \- La foule ne se fait pas assez entendre

88%

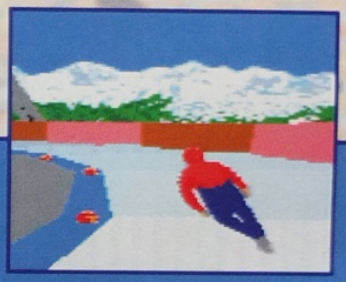
Lorsque les vacances au ski sont terminées, il existe encore un bon moyen de bronzer et de s'éclater. Abandonnée, votre Megadrive n'attend plus que vous pour reprendre du service. Affamée, elle espère recevoir une belle cartouche, en guise de cadeau souvenir. Elle n'a pas pu goûter à la neige, ni glisser sur les pentes en votre compagnie alors pourquoi ne pas l'emmener en vacances en lui faisant découvrir une nouvelle cartouche ? Assis en face de votre télévision, vous commencez déjà à bronzer... Une cartouche de sports d'hiver à la main, votre Megadrive ne tient plus en place. Tous les deux, vous allez passer de longues heures ensemble, comme au bon vieux temps, tels des amis inséparables...

COMMENTAIRE

Comparé à Winter Olympics, Winter Challenge est un peu meilleur ! On entend les réactions du public et les musiques sont mignonnes. En revanche, les bruitages manquent un peu de réalisme car on n'entend pas le vent, et le glissement sur la neige ou la glace n'est pas génial. Graphiquement, c'est assez beau et en plus, la taille du personnage est suffisamment imposante pour ne pas le perdre de vue. L'animation reste correcte sans pour autant faire preuve d'une très grande originalité. L'impression de vitesse est bonne et, grande surprise, la maniabilité ne pose aucun problème ! Il faut espérer qu'il sortira encore de nombreux jeux de sports d'hiver et qu'ils seront à chaque fois meilleurs.

LE BIATHLON

Le fusil dans le dos, vous partez seul... Quatre fois, vous devrez vous arrêter pour tirer sur des cibles. Debout, la cible est assez proche et il est facile de diriger le viseur dans le cercle noir. Allongé, la cible est très éloignée !



LE PATINAGE DE VITESSE

Pour cette épreuve, vous devez appuyer sans cesse sur un bouton pour avancer tout en contrôlant votre direction. C'est très éprouvant pour le pouce ! Vous êtes seul sur la patinoire.

LE BOBSLEIGH

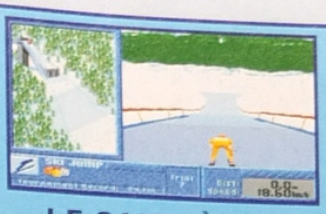
Pour chaque épreuve, vous voyez la totalité du parcours dans la petite fenêtre de gauche avec un point rouge représentant votre position. Pour prendre un maximum d'élan, il faudra appuyer le plus rapidement sur un bouton puis accélérer ou ralentir aux bons moments.

WINTER CHA

Le jeu propose un mode entraînement, un mode compétition et un ralenti à tout moment. En compétition, vous pouvez jouer jusqu'à 10 et créer vos propres personnages (nom, pays et photo). Lorsque vous sélectionnez les adversaires, vous avez le choix entre des amateurs, des professionnels et des champions. Un Password vous permet de reprendre une compétition.

LE SAUT À SKI

Une fois lancé, essayez de rester au centre de la piste, sinon... Arrivé au bout, poussez sur vos jambes et conservez les skis bien parallèles. Ensuite, il faut encore s'appliquer pour la réception...



LE SLALOM GÉANT

Vous pouvez skier vers la droite ou vers la gauche, en position haute ou basse. Vous serez éliminé si vous ratez une porte. La piste est délimitée par des sapins et par une neige de couleur un peu plus foncée.

LE "CROSS COUNTRY"

Une épreuve de ski de fond très éprouvante. L'objectif est de bien gérer son énergie pour finir la course. Vous ne trouverez pas de piquets mais une piste des plus irrégulières, sur laquelle vous serez obligé de pousser sur vos bâtons et sur vos jambes pour conserver votre vitesse.

WINTER CHALLENGE

■ MEGADRIVE ■

SON

Des musiques et des voix sympas.

GRAPHISME

Où est le public ? C'est parfois un peu vide, mais c'est beau.

ANIMATION

Variable suivant les épreuves, mais ce n'est pas mal et parfois rigolo.

MANIABILITÉ

Des commandes simples et un personnage qui répond à merveille.

✦ SPORTS D'HIVER ✦

ÉDITEUR : ACCOLADE
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE D'ÉPREUVES : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 10
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

\+ Le biathlon
\+ Le saut
\+ On arrive à anticiper sur les virages
\- Chacun son tour, c'est ennuyeux
\- On est seul sur la patinoire !

79%

Dimanche dernier, habillé de rouge, un panier à la main, je décidais de rendre visite à ma mère-grand. Une fois de plus, elle déprimait dans un coin de sa chambre. "Réveille-toi, la vieille !" lui déclarai-je en entrant. "Je t'apporte la version Megadrive de Art of Fighting pour prendre ta revanche face à MégaMamie (croûte racie de 85 balais) lors du prochain tournoi inter-club du troisième âge qui a lieu dans une semaine. L'année passée, tu avais perdu en finale en jouant à la version Néo Géo. Cette fois, restriction budgétaire oblige, c'est sur la 16 bits de Sega qu'auront lieu les hostilités. Et grâce à moi, tu peux t'exercer avant tout le monde !" Moins de deux minutes chrono suffirent pour qu'elle se colle au tube cathodique. Et vous ?

COMMENTAIRE

Ma grand-mère ayant eu le jeu entre les paluches pendant plus d'une semaine, j'en profitais lors de ma seconde visite pour lui demander son avis. "Je me suis éclatée aussi bien en mode story qu'en mode deux joueurs. Ton grand-père est même sorti de son coma pendant quelques heures pour me supporter (au propre comme au figuré, pensais-je...) et m'entraîner. Les seuls défauts sont le manque de challenge, même en hard, les digits à ch... (Des gros mots ! Ma mémé revit !) et une certaine inégalité entre les personnages. Prends Robert, Ryo ou Karate et tu es à peu près sûr de gagner ! Sinon, crois-en mon expérience, la conversion est franchement réussie même sans les zooms. Mais surtout, le fait de pouvoir jouer et se mettre sur la gu... sans aucune difficulté, avec un paddle 3 boutons uniquement, m'a ravi. Aucun achat supplémentaire !". Emballée, mais surtout ravie d'avoir remporté la coupe du tournoi inter-club du troisième âge !

Avec le stage bonus dans le mode scénario, vous apprendrez la technique du "Haow-Ken Death Blow" et gagnerez de nombreux points en plus en réussissant l'épreuve des bouteilles et des pains de glace.

Robert et Ryo, les deux héros (des ennemis jurés à l'origine), et le boss final, Mr Karate, sont les combattants qui maîtrisent le plus de coups dans le jeu, d'où une certaine inégalité entre les différents antagonistes. Quoi qu'il en soit, Lee, Jack et les autres possèdent tous au moins un coup qui fait très (doux euphémisme) mal... Voici pour vous, lecteurs adorés, les neuf techniques spéciales, une par personnage, sachant que Karate possède celles de Ryo et Robert cumulées (puisque c'est leur...), que vous devrez connaître parfaitement pour prétendre vaincre ma grand-mère en Tournoi.

Super Fire Blow : avant, arrière, diagonale bas-arrière, bas, diagonale bas-avant, avant + A

Articulations brûlantes : bas, diagonale bas-avant, avant + A

Tetsu No Tsume : bas, diagonale bas-avant, avant + A

Écrasement total : bas, diagonale bas-avant, avant + A

Lancement de venin : bas, diagonale bas-avant, avant + B

ART OF FIGHTING

Dans le mode "Story", Ryo ou Robert, suivant le personnage que vous aurez choisi au départ, parcourent la ville de long en large à la recherche de Yuri. Huit niveaux au total, de Down Town à Mac's Bar jusqu'à l'antre de Mister Karate (les points d'interrogation sur la carte), le boss final qui n'est autre que... Je vous laisse le soin de découvrir le fin mot de l'histoire vous-même !

Zanretsu Ken : avant, arrière, avant + A

Coup haut brûlant : bas, diagonale bas-avant, avant + A ou B (coup bas brûlant)

Coup haut brûlant : bas, diagonale bas-avant, avant + A ou B (coup bas brûlant)

Kasaneate : bas, diagonale bas-avant, avant + A

Super coup : bas, diagonale bas-avant, avant + A

MEGADRIVE

SON

Bonnes musiques d'ambiance mais digits qui grésillent

GRAPHISME

Décors de fond et physionomie des personnages très soignés

ANIMATION

Bonne collision des sprites et grande fluidité dans les mouvements

MANIABILITÉ

Des coups faciles à maîtriser avec un paddle 3 boutons. Chose rare !

ART DU COMBAT

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : INFINIS

Excellente conversion
Un paddle 3 boutons suffit
À quand le deuxième épisode ?
Digits ratées
On veut du sang !

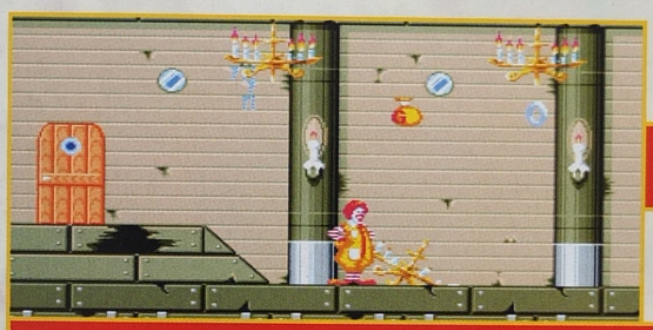
88%

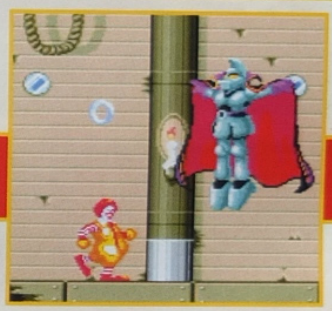
La chasse au trésor commence... En possession d'une des quatre parties de la carte, le jeune Ronald, clown magicien acrobate, s'engage dans la forêt magique... Il ne sait pas que les trois parties manquantes sont détenues par trois autres personnages. Ses aventures vont le conduire dans des pays magnifiques, infestés de bestioles et de pièges mortels. Heureusement pour lui, Ronald a en poche un extraordinaire mouchoir multicolore, qu'il utilise pour s'accrocher un peu partout. En plus, il a emporté avec lui une poudre magique, indispensable pour assurer sa protection ! Ainsi équipé, c'est avec le cœur rempli de joie à l'idée de découvrir un fabuleux trésor, qu'il avance paisiblement vers les plus belles aventures de sa vie...

Tous les ami(e)s de Ronald sont ici réunis sur la photo souvenir. Chaque niveau est composé de plusieurs étapes. Lorsque vous perdez une vie, vous reprenez au début de l'étape. Vous affrontez un boss à la fin de chaque niveau. Suivant le niveau de difficulté, les ennemis sont plus résistants.

NIVEAU 1 - La forêt magique

Au programme : escalade d'un arbre géant, passage sur une roue de moulin, décollage sur des geysers, entrée dans la gueule d'un alligator, rencontre avec des poissons géants à réaction... Lorsque vous vous accrochez, vous pouvez monter ou descendre en utilisant 1, 2 ou 3 mouchoirs. Vous pouvez ramasser des options pour avoir un tir plus puissant, des vies et des Continues supplémentaires.



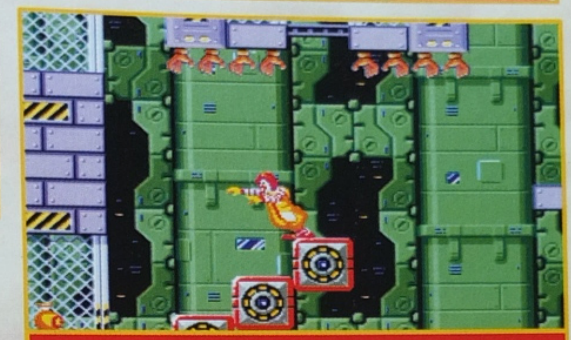


NIVEAU 3 - La mer magique

Au programme : voyage sur des nuages fragiles, balade en barque avant d'être coulé par un sous-marin équipé d'une scie, débarquement sur une île, escalade du mât d'un bateau pirate qui sera coulé à coups de canon, exploration de l'épave du bateau immergée sous l'eau...

COMMENTAIRE

On regrette tout de suite de ne pas pouvoir y jouer à deux, avec son copain ou sa copine ! La maniabilité n'est pas impeccable, on ne peut pas tirer tout en marchant, et il faut attendre que le tir percute un monstre ou sorte de l'écran pour pouvoir tirer à nouveau. Mais ne vous inquiétez pas, c'est tout à fait jouable. On apprécie beaucoup l'animation générale, qui donne beaucoup de vie. Le personnage, lui, aurait pu être bien mieux. Les graphismes sont merveilleux et les couleurs bien mariées. Enfin, les musiques et les divers effets sonores sont fantastiques. Tout cela donne un très bon jeu mais auquel il manque "le petit quelque chose" qui le rendrait réellement superbe.



Ne perdez pas l'équilibre ! Attendez que les blocs remontent pour aller en haut à droite. Attention aux mains ! Vous aurez aussi à escalader un mur...

NIVEAU 2 - La ville magique

Au programme : voyage en train sur des wagons de charbon, visite des wagons et confrontation avec des animaux en cage, des trapézistes, des danseuses, passage dans un tunnel mal éclairé, arrivée à la ville secouée par des tremblements de terre, ascension d'un gratte-ciel...

Un peu partout, vous trouverez des magasins qui vous permettront d'acheter de l'énergie, des vies... ou de faire une partie de "Tetris". Ramassez un maximum de sacs d'argent et vous aurez longue vie.

Donald's™

MEGADRIVE

Mac Donald's TREASURE LAND

SON

Des musiques nombreuses, agréables, très bien rythmées !

GRAPHISME

Très variés et bien coloriés, ils ne choquent jamais.

ANIMATION

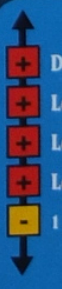
Ça bouge partout, c'est vraiment vivant.

MANIABILITÉ

Ce n'est pas l'idéal mais ça roule...

PLATES-FORMES

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI



Des ennemis très rigolos
Les graphismes style "enfantin"
Les nombreux objets à ramasser
Le personnage est joyeux
1 seul joueur !

86%

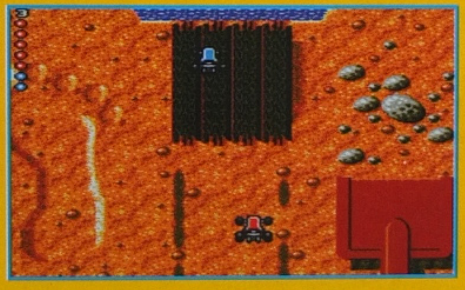
ZAPPING

Tous les personnages sont là. Choisissez le vôtre... À 1 joueur, vous pouvez faire une compétition contre 1 ou 3 autres personnes. À 2 joueurs, vous pouvez faire une compétition sur 4 courses gagnantes ou une course simple, avec le véhicule de votre choix.

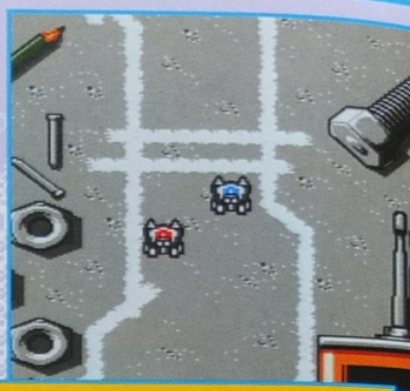
Aujourd'hui mercredi, j'vais inviter mon copain Emilio. Ensemble, nous allons jouer aux petites voitures. C'est trop génial ! Maman n'aime pas ça, mais pour tracer le circuit on utilise les craies de l'école ! Elle frotte pendant des heures pour essayer de l'enlever après... Hi, hi... Déjà la dernière fois, j'avais transformé la table de cuisine en plaçant des Cherios un peu partout. Bonjour les dégâts lorsqu'en plus, j'avais renversé un peu de lait et du miel pour faire des obstacles. Dans le bain, c'est marrant aussi, et lorsque Papa n'est pas là, je joue sur sa table de billard. C'est normal, il n'y a rien pour jouer par ici, avec mes copains on a envie de créer plein de choses mais on n'a pas les moyens, alors on prend ce que l'on a sous la main et on fait avec...

SUR LA PLAGE

Dans le premier mode de jeu, il n'y a que deux véhicules en course possédant chacun quatre points. À chaque fois que vous réussissez à prendre assez d'avance pour faire sortir l'adversaire de l'écran, vous gagnez un autre point. Vous gagnez si vous arrivez à 8 points ou si vous terminez les trois tours de course avec le plus grand nombre de points.



Dans le second mode de jeu, il y a quatre véhicules en course. Vous devez arriver premier ou second afin de pouvoir participer à l'épreuve suivante.



DANS L'ATELIER DE BRICOLAGE

Dérapages sur les gouttes d'huile, ralentissements sur les gouttes de colle...

Micro

DANS LA SALLE DE BAINS

Petit saut sur la bouteille de shampooing ou sur une savonnette... Mince, l'eau du bain est en train de partir et votre petit bateau risque d'être coulé !

COMMENTAIRE

Très original, Micro Machines est un jeu qu'il faut avoir, bien qu'il ne soit pas génial. Dès que vous ne savez pas quoi faire, que vous avez envie de vous amuser avec un(e) ami(e), vous serez très content de l'avoir sous la main et de faire quelques parties pour le ranger jusqu'à la prochaine occasion. Avec des sons moyens et une animation assez limitée, il remonte quand même dans l'estime grâce à ses graphismes rigolos et à sa maniabilité. Tout cela est encore plus vrai pour la version Game Gear, avec le mode deux joueurs sur la même console. Un mode de jeu très intéressant mais pas super bien réalisé à cause de l'accélération automatique des véhicules.

SUR LA MOQUETTE DE LA CHAMBRE

Super, les tanks peuvent lancer des boulets pour détruire les autres tanks.

THE ORIGINAL Micro Machines

SCALE MINIATURE

VERSION GAME GEAR

C'est une nouveauté, vous pouvez jouer à deux avec une seule Game Gear. L'un utilise les touches de direction et l'autre le bouton '1' et 'start'. L'accélération de chaque véhicule est automatique. Vous pouvez aussi jouer à deux en connectant deux Game Gear.

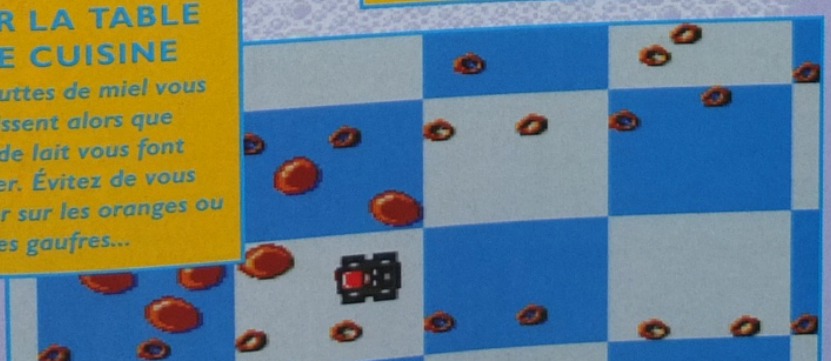
SUR LA TABLE DE BILLARD

Slalomez entre les boules et évitez certains trous...

Vous piloterez huit types de véhicule.

SUR LA TABLE DE CUISINE

Les gouttes de miel vous ralentissent alors que celles de lait vous font déraper. Évitez de vous écraser sur les oranges ou dans les gaufres...



■ MASTER SYSTEM ■ GAME GEAR ■

MicroMachines

SON

Pas de musique pendant la course et des bruitages moyens.

GRAPHISME

Très original ! Des objets biens réalisés qui font vrai.

ANIMATION

À part les véhicules, rien ne bouge.

MANIABILITÉ

Elle change selon le véhicule mais reste très bonne.

✦ COURSES ✦

ÉDITEUR : CODEMASTERS
TAILLE CARTOUCHE : 2 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE COURSES : 22
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

\+ Pousser les adversaires
\+ Les lieux des courses
\+ La course de tanks
\- Pas d'options à ramasser
\- Pas d'hélicoptères

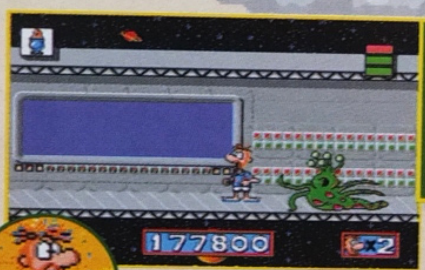
83%

De la soucoupe volante au diable condamné (jeu de mots torride), à jouer les techniciens de surface... Autrement dit, du début de ce jeu où le pauvre Normy voit les six "tops" de la plage de Saint-Trop se faire enlever, jusqu'au retour sur Terre après avoir vaincu le "final boss" et délivré les donzelles.

NORMY

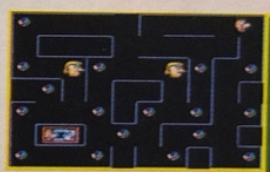
beachbabe-o-rama

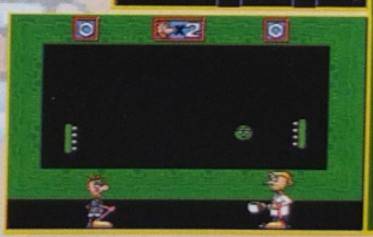
Normy est un petit voyeur à l'allure typiquement anglaise (le look "cachet d'aspirine", plus blanc que blanc c'est transparent, vous connaissez !), qui débarque un matin du mois d'août sur une plage de notre célèbre Côte d'Azur. Six nanas en string sont alors en train de jouer au ballon de plage... Jusqu'au moment où une soucoupe volante, surgie de nulle part, vient les kidnapper. Normy, grâce à une lotion solaire lui permettant de voyager dans l'espace-temps, part immédiatement à leur recherche.



Les deux derniers monstres, la pieuvre extra-terrestre et le diable, de ce jeu qui ne fait rire que ses programmeurs. Pour le maître des enfers, restez au milieu de l'écran et tapez dès qu'il apparaît à droite ou à gauche. Sinon, vous aurez affaire à ses sbires déchaînés qui vous feront perdre sans problème.

Premier boss à éliminer pour se retrouver dans les bras de Morphée : un homme des cavernes. Quelques coups du marteau-pilon ravageur de Normy devraient suffire à le renvoyer chez ses ancêtres, pour peu qu'il en ait...





Probablement la seule originalité de ce jeu : le docteur machiavélique à battre dans le niveau 3 ne s'avouera vaincu qu'après une défaite au cours d'une partie d'un pseudo Pac-Man, suivie d'un casse-briques à la Pong, premier jeu vidéo sorti en 1976.

COMMENTAIRE

Plus c'est nul, plus c'est drôle, ont dû penser les programmeurs... Sûrement vrai dans certains cas, mais certainement pas lorsque le produit se rapproche [illegible]

■ MEGADRIVE ■

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 8Mb
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 6

50%

CONCOURS SKITCHIN

ELECTRONIC ARTS / MEGA FORCE N° 26

LES LOTS

1 er prix : Une paire de Roller Blade marquée "Electronic Arts" + un équipement complet (genouillères, coudières, gants) + 1 jeu SKITCHIN

2 ème prix : Un lecteur CD + 1 jeu SKITCHIN

3 ème prix : Un blouson E.A SPORTS + 1 jeu SKITCHIN

4 ème au 10 ème prix : Un T-shirt E.A SPORTS

11ème au 15 ème prix: Une casquette E.A SPORTS

QUESTIONS

1- A votre avis, que signifie SKITCHIN ?
- a - Faire du stop en Roller
- b - Traire une vache en skate
- c - Souffler dans le pot d'échappement d'un camion

2 - Combien faut-il de roller, pour jouer à SKITCHIN ?
- a - Aucun
- b - Une paire
- c - Deux

3 -Qelle musique faut-il écouter pour être un vrai Roller Man?
- a - Beethoven
- b - Pearl Jam
- c - Dick Rivers

4 -D'où vient le Roller Blade?
- a - Los Angeles
- b - Tombouctou
- c - Montrond les bains

QUESTION SUBSIDIAIRE : TROUVER UN SLOGAN QUI RIME AVEC SKITCHIN

- LE REGLEMENT -

1) ELECTRONIC ARTS et MEGA FORCE organisent un concours qui sera clos le 7 AVRIL 1994 à minuit.
2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de ELECTRONIC ARTS et de MEGA FORCE.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original.Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 29 AVRIL 1994.
6) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN REPONSE A COMPLETER ET A RENVOYER A
CONCOURS SKITCHIN- MEGA FORCE - 103 BD MACDONALD - 75019 PARIS

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

Age ..... Pointure ..... Téléphone .....

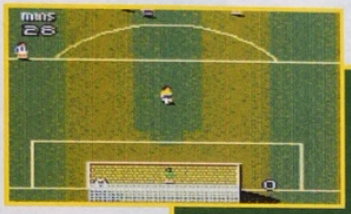
REPONSES : 1 a b c — 2 a b c — 3 a b c — 4 a b c

REPONSE SUBSIDIAIRE .....

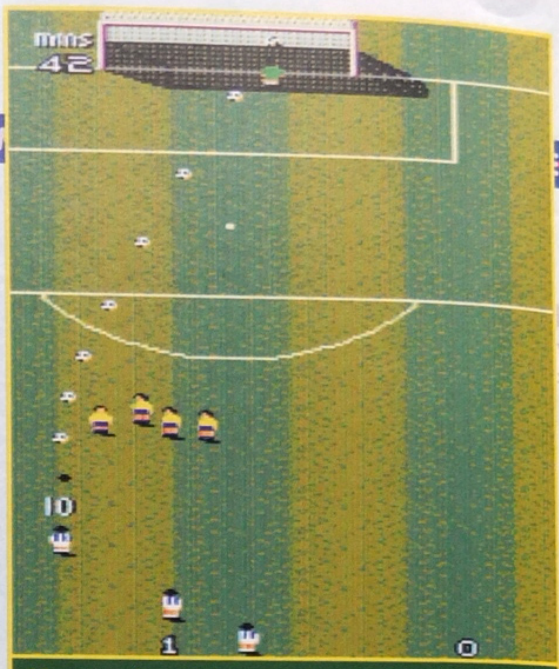
SENSIBLE SOCCER

Aigri par les mauvais résultats enregistrés dernièrement par notre équipe nationale, mon souhait le plus cher était de ne plus entendre parler de football sauf dans les Guignols de C+. Or, c'est dans ce genre de situation que ma mère-grand intervient généralement. Ce qu'elle fit en m'apportant Sensible Soccer sur GG, un jour que j'étais cloué au pieu à cause d'une grippe intestinale (Affreux, affreux !). "Rends-toi compte ! Plus de 60 équipes et une multitude d'options !", qu'elle me dit. Ma mémé m'étonnera toujours...

"Allons enfants de la Patrie..." L'hymne de chaque équipe résonne dans l'immense stade pendant quelques secondes qui offrent aux joueurs les derniers moments de concentration avant le match. Quel sera le vainqueur ?

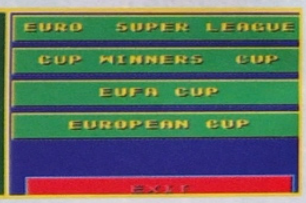


Sur la glace comme sur terrain humide, il est difficile de tacler sans dommage pour le joueur de l'équipe adverse. Attention au carton, jaune ou rouge, dont résultent coups-francs et pénalties !



Un mur n'empêchera pas Paris de marquer face à Tel-Aviv ! Par un effet donné au ballon (bouton de coup de pied + "pavé de contrôle" avec le doigt enfoncé dans la direction à prendre, immédiatement après le tir pour une meilleure courbe ascendante), le joueur transperce facilement la défense adverse et trompe le goal pour un but digne des plus beaux matchs de la coupe d'Europe.

Liste des principales options à la disposition du joueur!



COMMENTAIRE

Les jeux de foot sont très en vogue actuellement et le choix peut paraître difficile au moment de l'achat. Heureusement, Super Benji, le roi de la portable, est là pour vous guider ! Eh bien, Sensible est une bonne simulation, extrêmement maniable, qui permet de réaliser une tonne de tactiques très proches du véritable football, mais qui pêche malheureusement par sa bande sonore et ses graphismes. Personnellement,

■ GAME GEAR ■

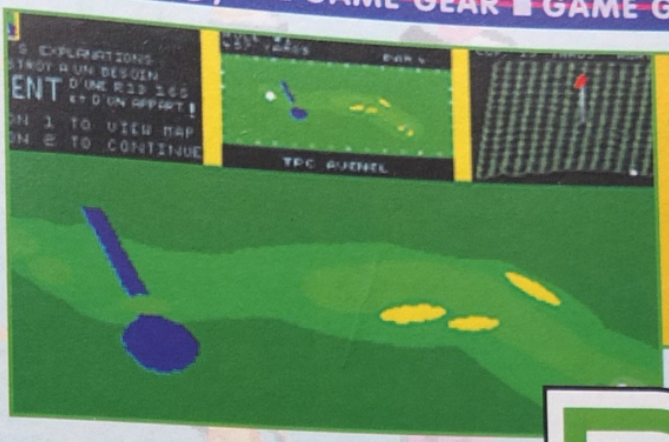
✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : SONY IMAGESOFT
TAILLE CARTOUCHE : 2 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NB DE TYPES DE TERRAIN : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1

86%

PGA Tour Golf

L'hiver est bien installé et seuls les tubes cathodiques ou les écrans à cristaux liquides amènent quelques brins de soleil aux joueurs passionnés que nous sommes. PGA Tour Golf a donc prévu de nous enmener sur de nombreux greens chatoyants, au fairway épais et mœlleux. Mais attention ! Le bronzage n'est autorisé qu'après avoir parcouru l'un des quatre circuits proposés, en plus de remporter le premier prix...



Avant de se lancer à l'attaque du green, le joueur est conseillé par le commentateur sportif du moment, alors que la vue aérienne lui permet de connaître sa situation exacte par rapport au trou. Quant au putting, où il s'agit de réussir un coup de précision, le jeu offre une vue en 3D, pour une meilleure estimation de la dénivellation du terrain.

De nombreux choix sont à la disposition du ou des joueurs désireux de se mesurer à l'ordinateur ou l'un contre l'autre : sauvegarde de la partie en cours et practice à volonté pour quiconque souhaite passer du rang d'amateur à celui de professionnel avant d'entamer un tournoi parmi ceux proposés.

Première pression sur le bouton 2 pour armer la frappe et choisir la puissance du tir, seconde pression pour donner l'effet désiré à la balle et terminer le mouvement. Attention au vent et au choix du club (fer, bois, putter) en fonction de la distance à parcourir.

Avant chaque coup, la position de la balle est montrée en gros plan. Coincé dans un bunker ou enfoncé dans le fairway, vous saurez doser correctement la force nécessaire pour un coup digne d'un Jack Nicklaus dans ses bons jours.

COMMENTAIRE

De nombreuses options bienvenues et une excellente jouabilité ont toujours caractérisé PGA Tour Golf, quelle que soit la console sur laquelle il était adapté. La Game Gear ne fait pas

■ GAME GEAR ■

SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITÉ

✦ SIMULATION DE GOLF ✦

ÉDITEUR : TENGEN
TAILLE CARTOUCHE : 2MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE PARCOURS : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4

84%

petites annonces

MEGAFORCE
Petites Annonces
103, Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

★ GAME GEAR ★

CONTACT

Département 95

Echange Shinobi 2 contre jeux intéressants. Ecrire à LAFONT Alexis, 316 Route du Fort, 95110 SANNOIS.

VENTE

Département 12

Vends GG malette, adapt. secteur, loupe, Halley Wars, Mortal Kombat, Chase HQ, Wonderboy, Out Run, Batman, SMGP1, le tout : 1300F. Téléphoner à Julien au 65 61 24 02.

Département 30

Vds GG + Sonic + Donald Duck + Super Monaco GP II + Prince of Persia + Columns. Tél. à Nicolas ap. 17H au 66 88 40 74.

Département 38

Vends Mortal Kombat : 170F jeu en TBE, possibilité de baisser le prix, frais de port compris. Téléphoner au 74 97 50 03 ou écrire à BRIZARD Cyril, le Leva, 38110 LA TOUR DU PIN.

Département 43

Vends GAME GEAR + 9 jeux Columns, Wonderboy, Space Harrier, Sonic 1 et 2, Shinobi, George's Foreman's, KO Boxing, Out Run, Mickey Mouse 1, prix : 950F à débattre. Contacter Pierre DUPRE au 71 05 22 44.

Département 46

Vends Son of Chuck, Alien 3, Wonderboy 3, Aerial Assault, Sonic I, prix de : 150F à 200F ou échange contre Mortal Kombat, Hook, le livre de la jungle, Cool Spot ou Asterix. Téléphoner à Marc de 18H à 20H au 65 22 15 99.

Département 49

Vds jeux sur GG Axe Battler : 150F, Tazmania : 200F et beaucoup d'autres. Tél. à Thomas après 18H au 41 61 14 35.

Département 54

Vends GAME GEAR + Columns + Sonic 2 + Super Kick Off + Wonderboy en super état, peu servi avec piles... valeur : 1500F, vendu : 950F à débattre. Téléphoner à Aurélien SCHVARTZ au 83 37 02 42.

Département 57

Vends 9 jeux + loupe + adaptateur MS-GG + sac banane, prix : 1500F. Contacter le 87 57 97 21.

Département 69

Vends Indiana Jones 3, Super off Road, Global Gladiators, Putt and Putter, Ax-battler, Chuck Rock : 90F (Ecco The Dolphin : 190F) ou éch. contre autres jeux. Téléphoner à Nadia après 19H au 78 88 60 77.

Département 70

Vends GAME GEAR + 6 jeux + adaptateur secteur + adapt. Master Gear + sacoche de transport + loupe (Shinobi, Wonderboy 3...), prix intéressant. Contacter Xavier après 18H au 84 31 61 66.

Département 75

Vends ou échange sur GAME GEAR Double Dragon, Wolf Child, Shinobi 2, Predator 2, Simpsons, Alien 3 + 15 autres jeux. Téléphoner au 43 29 64 72.

Département 80

Vends GG + 5 jeux + adapt., valeur totale : 2800F, cédé : 1000F, possibilité paiement en 3 fois + livret trucs et astuces, vente séparée possible entre 100F et 150F. Téléphoner au 22 96 84 20.

★ MASTER SYSTEM ★

CONTACT

Département 59

Echange ou vends G. Force, Worlds Games ou Sup. Tennis contre jeux plates Formes, Asterix, Sonic 2, Mortal Kombat, Donald. Téléphoner après 17H30 au 28 25 14 24.

TUNIS

Echange MS avec 5 jeux Double Dragon, Forgotten Worlds, Altered Beast, Golvellius et Rampage contre GG et 1 jeu. Ecrire à Hachmi LIED, Cité Sôahada, La Mornaguia, 1110 TUNIS ou tél. : 540206.

VENTE

Département 02

Vends jeux MS (Battle Out Run, Enduro Racer, Sonic, Shinobi, World Games) prix de : 50F à 150F, TBE, cause achat MD. Ecrire à Julien HAVOT, 19 rue Jules Ferry, 02840 ATHIES SOUS LAON.

Département 16

Vends nombreux jeux MS de : 50F à 150F TBE (Rocky, Tennis Ace, Cloud Master...). Téléphoner au 45 69 04 34.

Département 17

Vends MS + 6 jeux dont Dick Tracy, Paperboy, RC Grand Prix, California Games, Alex Kid in the Miracle World, Sonic 1) + 2 paddles control Stick et pad, prix : 500F, bon état. Téléphoner de 18H30 à 19H30 au 46 32 00 11.

Département 31

Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes + 8 jeux (Prince of Persia, Alex Kidd...) + adapt. MS/GG, le tout : 1000F ou 1 jeu : 100F. Téléphoner à Cédric le soir au 61 49 72 08, urgent !

Vends Alex in Miracle World (intégré), Altered Beast, Out Run, Rastan by Taito, Renegade, Shadow Dancer, Sonic 2, 2 manettes, prix : 1200F. Ecrire à Christophe TUQ, Lieu dit Le Polo, Ste Foy d'aigrefeuille, 31570 LANTA.

Département 33

Vends MS 2 + 1 manette + 2 jeux (S. Tennis, Alex Kidd incorporé) + notice, prix : 300F. Téléphoner au 57 42 82 82.

Département 39

Vends sur MS Sonic 2 : 250F, Terminator : 200F, Shadow of The Beast : 180F, Psychic Fox : 180F et vends Sonic : 150F et Mickey : 200F sur MD. Urgent, téléphoner au 84 82 14 01.

Département 45

Vends MS 2 + 7 jeux : 1000F ou console + 3 jeux : 500F et 4 jeux : 500F (état neuf avec notice). Tél. au 38 59 93 57.

Département 49

Vds MS II + pistolet + 4 jeux (Operation Wolf, Double Dragon, Altered Beast, Alex Kidd) + manette, prix : 800F à débattre, vente séparée. Contacter Marc LEROY au 41 93 80 83.

Département 59

Vds 6 jx MS Asterix, Wimbledon, Moonwalker, Out Run, Gret Golf, Trivial Poursuite, prix entre : 50F à 150F ou échange 2 jeux contre Mortal Kombat. Tél. à Fabien au 28 22 48 47.

Département 67

Vds 8 jx MS à 50F ou 75F ou 425F le tout. Vds aussi sur MD Streets of Rage 1 : 100F et Ecco the Dolphin : 150F à débattre. Ach. Shining Force : 250F max. Tél. à Annick au 88 45 25 51.

Département 69

Vends jeux MS : Kun Fu Kid, Golden Axe, Great Volley Ball, Moonwalker, prix : 100F à 200F. Tél. ap. 18H au 74 63 47 40.

Département 70

Vends jeux MS 2 Tecmo World Cup 93 : 100F, Alien 3 : 100F, Shinobi, Strider, Transbot : 50F. Contacter Sébastien le WE si possible aux HR au 84 92 13 22.

Département 73

Vends MASTER SYSTEM II avec Sonic II, Speed Ball II, Tecmo World Cup 93 et Alex Kidd pour 300F. Appeler au 79 62 21 18.

Département 77

Vds MS + 8 jx (Tennis Ace, World of Illusion, Slap Shot, Pit Fighter...) + 2 man. dont 1 python auto fire ergonomique offerte : 1000F le lot ou 100F à 150F la cassette. Tél. au 64 03 18 07.

Département 78

Vends MS + 2 man. + Alex Kidd : 250F ou jeux Tennis Ace : 100F, Olympic Gold : 100F, Sonic : 90F, Shinobi : 80F, Out Run Europa. Tél. à Clément LEFEVRE après 18H au 39 75 18 32.

Département 84

Vends MASTER SYSTEM II + 2 manettes + 8 jeux TBE (Sonic 1 et 2, Asterix, SM GP...) valeur : 2500F, cédé : 1000F. Téléphoner après 17H au 90 87 22 36.

Département 85

Vends MS 2 + 1 manette : 180F + Mickey 1 : 120F. Vends MD + 1 manette : 250F + Sonic : 100F + Fantasia : 150F. Tél. à Thomas entre 17H30 et 19H45 au 51 58 44 11, urgent !

Département 89

Vends adaptateur MEGADRIVE/MASTER SYSTEM + 4 jeux (Asterix, Prince of Persia, Sonic 2, Donald Duck) prix : 500F. Téléphoner après 19H au 86 73 20 38.

Département 91

Vends MS 2 + 1 manette + Alex Kid inclus : 200F. Vends 9 jeux : 100F à 50F pièce (Sonic 1 et 2, Double Dragon, Ghouls'n Ghosts, Altered Beast, Mickey Donald, Double Hawk, Games. Téléphoner au 64 49 07 82.

Département 93

Vds MS 2 (Alex Kidd) + pistolet + Rapid Fire + 3 manettes + Control Stick + 10 jx : 800F, vente séparée possible, ex. : 1 jeu : 60F (Double Dragon, Allien 3, R-type, Sagaia...). Tél. à Mr ROBERT au 45 91 13 42 ou écrire ROBERT Jean-Claude, 1 Rue Laennec - 3e étage, 93150 LE BLANC MESNIL.

Département 95

Vends Vigilante Chase HQ et Back to the Future II, prix : 150F pièce. Contacter la Merciere du Forom au 34 12 72 30.

★ MEGADRIVE ★

ACHAT

Département 10

Achète Populous, Megalomania et Shining Force, pas plus de 200F. Ecrire à Christophe LANGLOIS, 17 Rue Videgrange, 10400 PONT-SUR-SEINE, tél. : 25 21 42 19.

Département 62

Achète sur MD Flashback, Jungle Strike, Alien 3, Ecco the Dauphin, prix : 150F à 200F. Faire offre à WALKOWIECKI Régis, 63 rue de Perigueux, 62540 MARLES-LES-MINES.

Département 64

Achète Winter Olympics sur MD. Téléphoner à Romain aux heures de repas au 59 38 21 81.

Département 67

Achète sur MD Fantasia et Cool Spot de 100F à 200F, sur GG Donald Duck 2, Sonic 1 et 2, Asterix 1 de 100F à 200F, Lemmings de 50F à 150F et Chuck Rock 2 de 50F à 200F. Téléphoner à Gauvain au 88 20 27 57.

Département 73

Ach. jx Mega CD. Tél. à Raphaël après 19H au 79 70 32 36.

CONTACT

Département 02

Ech. sur MD M. Mouse, Quackshot, S. Wrestmania, Wonderboy 3 contre Dr Robotnik ou Sonic Spingball ou Balletod ou Mic et Mac ou Bugsi ou Robocop vs Terminator. Tél. au 23 58 51 63.

Département 03

Ech. Kid Chameleon, Populous, Rambo III et autres contre General Chaos, Mortal Kombat, Tiny Toon, Rocket Knight Adventure ou jx de combat. Tél. à Boris ap. 17H au 70 05 54 22.

Département 14

Echange F22 ou Gloc ou Jurassic Park contre Shining Force. Demander Pascal après 19H au 31 81 17 10.

Département 20

Echange MEGADRIVE Cool Spot ou Jingle Strike contre Flashback ou Jurassic Park. Vends Road Avenger sur MGCD, prix : 200F. Téléphoner à Marc au 95 20 24 82.

Département 24

Echange Flashback, Tiny Toons et Jurassic Park contre Zombies et Street of Rage II ou vends ces jeux 230F l'un. Téléphoner à Stéphanie le soir au 53 04 03 81.

Département 35

Ech. sur MD Rocket Knight Adventure contre Aladdin ou TMTN TF et Sonic 2 contre Mickey et Donald. Tél. : 99 64 16 04.

Chez SCORE GAMES LA VIDEO JEU PASSION VENDEZ, ECHANGEZ ACHETEZ VOS JEUX & CONSOLES D'OCCASION

(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

GAME-GEAR

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F	399 F
CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux)	795 F	549 F

CADEAU** 1 adaptateur secteur

ADAPTATEUR SECTEUR	49 F	LOUPE GROSSISSANTE	79 F
BATTERIE PACK TURBO	299 F	ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

COLUMNS	95 F	DONALD DUCK	159 F
WOLFCHILD	79 F	MICKEY MOUSE	159 F
SHINOBI	99 F	SPIDERMAN	159 F
SUPERMAN	99 F	GLOBAL GLADIATOR	189 F
PRINCE OF PERSIA	149 F	MICKEY & DONALD	189 F
SONIC	149 F	OLYMPIC GOLD	189 F
STREET OF RAGE	149 F	SONIC 2	189 F
SHINOBI II	149 F	SUPER MONACO GP 2	189 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ASTERIX 2	269 F	DR ROBOTNIK'S	299 F
DONALD DUCK 2	269 F	JUNGLE BOOK	299 F
FORMULA 1	269 F	ROAD RASH	299 F
JURASSIC PARK	269 F	SONIC CHAOS	299 F
MORTAL KOMBAT	269 F	SUPER CAESAR PALACE	299 F
NBA JAM	269 F	T2 JUDGEMENT DAY	299 F
DESERT STRIKE	299 F	WINTER OLYMPIC	299 F

MASTER-SYSTEM

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 289 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SHINOBI	59 F	SHOOTING GALERY	99 F
THE NINJA	59 F	SPACE HARRIER	99 F
BLACK BELT	79 F	SPEEL CASTER	99 F
CYBER SHINOBI	79 F	TENNIS ACE	99 F
GHOST HOUSE	79 F	THUNDER BLADE	99 F
GLOBAL DEFENSE	79 F	VIGILANTE	99 F
GLOBAL AXE	79 F	BACK TO THE FUTUR II	139 F
KUNG FU KID	79 F	BASKET BALL NIGHTMARE	139 F
MIRACLE WARRIOR	79 F	CALIFORNIA GAMES	139 F
SUMMER GAMES	79 F	MICKEY 1	139 F
TIME SOLDIER	79 F	ROCKY	139 F
ALIEN SYNDROME	99 F	SONIC	139 F
GALAXY FORCE	99 F	WONDERBOY 2	139 F
KENSEIDEN	99 F	WONDERBOY 3	139 F
LORD OF THE SWORD	99 F	LEMMINGS	179 F
RAMPAGE	99 F	SOMPSONS	179 F
RASTA SAGA	99 F	PRINCE OF PERSIA	199 F
RESCUE MISSION	99 F	SONIC 2	199 F
SECRET COMMAND	99 F	SUPER MONACO GP 2	199 F

Exemple de prix (Jeux neufs) (version française) :

DRACULA	299 F	ROAD RASH	299 F
ADDAMS FAMILY	295 F	ROAD RUNNER	299 F
ASTERIX II	299 F	ROBOCOP / TERMINATOR	299 F
COOL SPOT	299 F	SONIC CHAOS	299 F
DOCTOR ROBOTNIK'S	299 F	STAR WARS	299 F
ECCO LE DAUPHIN	299 F	STREET OF RAGE II	299 F
FORMULA 1	299 F	T2 JUDGEMENT DAY	299 F
JUNGLE BOOK	299 F	WINTER OLYMPICS	299 F
JURASSIK PARK	299 F	MORTAL KOMBAT	329 F

MEGADRIVE

MEGADRIVE (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE 1 Française (Occasion garantie 3 mois) + 1 jeu	499 F		
CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (neuve) + 1 jeu	695 F		
CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (neuve) + 3 jeux	895 F		
CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (neuve) + ALADDIN	990 F		
CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (neuve) + STREET FIGHTER II"	1190 F		
ADAPTATEUR SECTEUR	99 F	PRISE PERITEL	175 F
ADAPTATEUR JEUX MASTER	249 F	ACTION REPLAY PRO (NEUF)	399 F
MANETTE	69 F	PRO PAD (transparente)	149 F
GAME-GENIE(neuve)	349 F	ADAPTATEUR JEUX JAPONAIS	49 F
MANETTE 6 boutons	119 F	2 manettes 6 boutons infra rouge	349 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ALTERED BEAST	59 F	FATAL FURY	275 F
SONIC	79 F	FLASHBACK	275 F
STREET OF RAGE	99 F	JURASSIC PARK	275 F
WORLD CUP ITALIA	99 F	ROCKET KNIGHT ADV	275 F
ALISIA DRAGON	139 F	SONIC 2	275 F
MOONWALKER	139 F	STREET OF RAGE 2	275 F
QUACKSHOT	139 F	TEAM USA BASKET	275 F
TERMINATOR	139 F	GENERAL CHAOS	299 F
KID CHAMELEON	149 F	ALADDIN	314 F
MICKEY	149 F	NHLPA HOCKEY 94	314 F
ALIEN III	199 F	SONIC PINBALL	314 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	199 F	TORTUE NINJA FIGHTERS	314 F
MEGAGAMES (3 jeux)	199 F	VIRTUAL PINBALL	314 F
MICKEY ET DONALD	199 F	WINTER OLYMPICS	314 F
POPULOUS	199 F	MORTAL KOMBAT	349 F
TERMINATOR 2	199 F	STREET FIGHTER II"	389 F
OLYMPIC GOLD	249 F	SENSIBLE SOCCER	395 F
SUPER MONACO GP	249 F	NBA JAM	499 F
ASTERIX	275 F	ART OF FIGHTING	TEL
COOL SPOT	275 F	PRINCE OF PERSIA	TEL
DAVIS CUP TENNIS	275 F	STAR TREK	TEL
DESERT STRIKE	275 F	ZOMBIES	TEL
ECCO LE DAUPHIN	275 F		

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ANOTHERWORLD	199 F	LANDSTALKER	449 F
GLOBAL GLADIATOR	199 F	GAUNTLET 4	449 F
DRAGON REVENGE	359 F	ROBOCOP/TERMINATOR	449 F
SPIDERMAN VS X MEN	389 F	ETERNAL CHAMPIONS	499 F
T2 - JUDGEMENT DAY	389 F	SONIC 3	499 F
DRACULA	399 F	LETHAL ENFORCERS (+ pistolet)	599 F
FIFA SOCCER	449 F		

MEGA-CD

MEGA-CD (+ DE 100 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (neuf) 1690 F

CADEAU** 1 montre SCORE GAMES

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

CHUCK ROCK 2	399 F	JURASSIC PARK	449 F
DUNE	399 F	WONDER DOG	449 F
MICROCOSM	399 F	LETHAL ENFORCERS (+ pistolet)	499 F
MORTAL KOMBAT	399 F	NIGHT TRAP (2 CD)	499 F
GROUND ZERO TEXAS	449 F	DRACULA	Tél
INDIANA JONES	449 F	DOUBLE SWITCH	Tél

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) (version française) :

AFTER BURNER III	279 F	BATMAN RETURN	314 F
FINAL FIGHT	279 F	ECCO LE DAUPHIN	314 F
JAGUAR XJ 220	279 F	SILPHEED	314 F
SHERLOCK HOLMES	279 F	THUNDERHAWK	314 F
PRINCE OF PERSIA	279 F	SONIC	314 F

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

Offre dans la limite des stocks disponibles.

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat) vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •CD 32 •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX

(voir modalités au magasin)
(Boites d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Commande à Paris exclusivement)

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez
300 FRS
de Jeux Gratuits

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.

N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

RC : Paris B 385 215 603

SCORE GAMES LA VIDEO JEU PASSION

NOUVEAU Ouverture le 8 MARS 1994

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
☎ **36.685.686**
(7 J/7 24H/24)

En province, composez directement sans faire le 16.1

- Lundi de 14 h à 19 h 30
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h 30 (Vente et Echange)
- Dimanche matin de 10 h à 13 h

37, Cours Guynemer 60200 COMPIEGNE
☎ **44.20.52.52**

- Lundi de 14 h à 19 h 30
- Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h 30
- Samedi de 10 h à 19 h 30 (Vente et Echange)

25, av. de la Division Leclerc - N 20 92160 ANTONY
☎ **(1) 46.665.666 +**

- Mardi au samedi de 10 h à 19 h 30 (Vente et Echange)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE ..... VILLE .....
CODE POSTAL ..... TEL BUR :
TEL DOM : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date expiration : / /

MEGA 03/94

petites annonces

Département 60

Vds, éch. jx MD 200F pce ou Bubsy : 300F (neuf) ou échange contre Atari 1040 + jeux contre 6 jeux MD, 6 jeux MD + 2 man. MD (Pro 2 et T1) contre Atari. Tél. à Eric au 44 73 65 39.

Département 62

Echange jeu Super Hang On et Winter Olympics contre Flashback, Dr Robotnik ou Sonic Spinball ou NHLPA 94 ou Wimbledon. Tél. à Guillaume après 17H au 21 37 40 11.

Département 63

Echange Mega lo mania + the Faery Tale Adventure contre Mortal Kombat ou Tournament Fighters. Demander Pierre au 73 97 95 20.

Département 66

Ech. sur MD Alien Storm, Mickey and Donald, Tazmania, Donald Duck, Sonic 1, 2 (par deux) contre SF 2, Mortal Kombat ou Eternal Champions. Tél. au 68 83 45 04.

Département 70

Echange ou vends sur MD Mortal Kombat, Street of Rage 2, Greendog, Kid Chameleon, Gynoug, prix : 75F à 300F. Téléphoner après 18H au 84 75 01 12.

Département 77

Ech. jx Sonic 1, Castle of Illusion, Super Monaco GP, World Cup Italia 90 contre Eternal Champion, Fifa, Mortal Kombat, Street Fighter II'. Tél. à David de 17H30 à 18H30 au 64 88 64 05.

Vends Worlds Cup Italia 90 : 100F, Shinobi I : 150F, Amazing Tennis : 200F, European Club Soccer : 200F, Pit Fighter : 150F, David Robinson's : 150F, Batman : 150F. J'échange Aladdin contre Cool Spot, Winter Olympics contre Mortal Kombat. Téléphoner après 17H au 64 26 19 27.

Département 94

Echange sur MD Fatal Fury contre Flashback ou Rocket Knight Adventure. Contacter Thibault au 48 83 99 12.

Pos. news sur MD (Mortal Kombat, Aladdin, SF II', Flashback, Sunset Riders, Lotus Turbo Challenge... Cherche International Soccer, Sonic Spinballet et news. Tél. au 49 41 11 90.

Département 95

Echange sur MD E-Swat, Asterix, Bart Simpsons, Decap Attack, Dinoland contre Mickey 2, Tiny Toons, Rocket Knight Adv., Hauting, Street Fighter 2 ou Eternal Champions. Téléphoner de 17H à 20H au 34 66 56 18.

VENTE

Département 01

Vends MEGADRIVE + 4 jeux neufs (Ghostbusters, DJ-Boy, Wonderboy III, Magical Boy I : 900F + 1 manette. Téléphoner à Stéphane après 17H30 au 79 81 58 09.

Département 06

Vends Coolspot, Mortal Kombat, Aladdin, prix : 70F le, 180F les 3. Téléphoner après 18H au 93 21 02 02.

Département 11

Vends Fatal Fury MD : 200F, Asterix : 150F, After Burner : 150F, Terminator : 200F, MS adapteur master-gear : 100F et Out Run GG : 100F. Tél. à Cédric ap. 18H30 au 68 79 70 37.

Département 12

Vends Mega-CD Road Avenger, Thunder Hawk, Final Fight, le tout : 1500F. Appeler Julien DELMAS au 65 61 24 02.

Département 13

Vds Sonic 1 et Streets of Rage 1 : 180F, Olympic Gold et Winter Olympics : 300F, Jungle Strike : 180F, Fifa Int. Soccer : 250F, prix pour les 6 : 850F. Tél. à Stéphane au 91 48 08 55.

Département 15

Vds Formula-One : 250F, Rocket Knight : 200F. Téléphoner à Jean-François au 71 40 20 43.

Département 24

Vds jx MD TBE de 100F à 200F (pas d'éch.) Aladdin, M. Kombat, Toki, X-Men, Fatal Fury. Tél. à Michel le soir au 53 09 81 59.

Vds MD + 1 jeu au choix (Cool Spot, Sonic...) 500F + vends GAME GEAR + jeux the Simpson's ou échange contre jeux MD + vends Atar 2600 + 8 jx. Tél. à Valérie au 53 54 53 91.

Département 26

Urgent ! Vds ou éch. nombreux jeux MEGADRIVE (entre 100F et 200F pièce). Tél. à David après 18H au 75 85 50 66.

Département 33

Vends MD fra. + 6 jeux (Moonwalker, Out Run, Toki, Kid Chameleon, Global Gladiators, Street Fighter II) + 2 manettes dont une multi fonction + Mega Force) prix réel : 3000F, vendu : 1500F. Téléphoner au 56 45 94 00.

Département 47

Vends jeux MD TBE 5 cartouches, prix : 550F le tout (Ghouls'n Ghost, Fifa International Soccer, street of Rage, SMGP II, Alien Storm. Téléphoner au 53 96 21 73.

Département 56

Vds jx MD Sonic : 100F, Quackshot (jap.), David Robinson (jap.) + adapt. jap. : 400F, Gynoug, Moonwalker... 125F pce, Tortues 4, G.Gladiator, Sunset Rider... 200F pce. Tél. à Nicolas : 97 66 76 78.

Département 57

Vds Winter Olympics : 300F, Mickey and Donald, World Of Illusion, Ferrari GP Challenge : 300F les 2 jx. Tél. au 82 57 18 91.

Vds MD + MCD + Silpheed : 3000F, MCD garanti. Vends aussi jeux MD et MCD et Pro CDX (prix à débattre). Téléphoner à Gilles après 18H au 82 54 16 95.

Département 59

Vends jeux MD, Flashback et Fatal Fury : 300F l'un. GG + Columns, Woody Pop : 500F. Téléphoner au 27 26 71 12.

Département 60

Vends ou échange jeux SF II' : 350F, Fou Splatter House II : 100F éch. contre Road Rash II, Super Volleyball, James Pond II. Contacter Guillaume à partir de 17H30 au 44 76 88 63.

Département 62

Vds jx MEGADRIVE Altered Beast, Lemmings, Outrun 2019, Burning Force, Talespin, Kid Chameleon, Tazmania, Speedball 2, prix à débattre. Tél. après 19H au 21 92 19 91.

Département 69

Vds Mega CD + 2 jx Sonic CD et Silpheed, CDXPRO, le tout : 1800F, SF II : 350F et Eternal Champions : 450F. Achète Predator/Terminator vs Robocop 3, urgent. Tél. au 78 28 30 24.

Département 72

Vends Fifa Soccer : 270F, le lot Gynoug + Quack Shot + Out Run (cassettes jap.) : 350F les 3, Rue Ball : 200F. Contacter Mickael après 18H au 33 28 84 20.

Département 75

Vends MD TBE + 2 pads + Pro 2 + 5 jeux (Street Fighter 2, Kid Chameleon, Terminator...) adapt. jap. + son hifi + rallonge 2m pour pad + mags (astuces), prix : 1300F. Téléphoner à Teddy au 45 31 67 48 ou laisser message si absent.

Vends ou échange nombreux jeux sur MD. Téléphoner à Nicolas au 42 40 29 84.

Vds MD + 1 jeu, le tout en TBE : 450F. Vds 10 jx MD de 150F à 200F dont nbses news. Tél. : 43 48 26 68 (répondeur si absent).

Département 77

Vends jeux MEGADRIVE Sonic, Italia 90, Super Monaco GP, Castle Of Illusion, prix : 350F. Appeler David entre 18H et 20H au 64 88 64 05.

Vds Mega CD + 4 jx Sonic, Silpheed, Road Avenger, Final Fight, prix : 2890F, MD + man. 6 boutons + Street Fighter 2 + Asterix, prix : 1000F. Tél. entre 18H et 21H au 64 33 35 74.

Vds Mortal Kombat et General Chaos sur MD : 290F la cassette ou éch. contre Fifa ou Jungle Strike ou Landstalker super intéressant non. Téléphonez-moi au 64 03 18 07, à plus !

Département 78

Vends sur MD, MS et GG jeux dont Aladdin sur MD. Téléphoner après 17H30 à Nicolas au 30 56 01 43.

Vends jeux MD Fatal Fury, Sonic, Wonderboy 5, Dragon's Fury, Mortal Kombat, Aladdin et achète Fifa Int. Soccer. Demander Xavier au 34 60 22 33.

Département 84

Vends jeux sur MD Ecco, Streets of Rage, Cyberball... prix de : 100F à 200F. Téléphoner après 18H au 90 82 23 63.

Département 85

Vends jeux MD en TBE the Revenge of Shinobi + Golden Axe + Street of Rage 1 : 200F à 250F le tout et G-Loc : 150F et Sonic 2 : 200F et Road Rash : 100F et Asterix : 150F. Téléphoner après 17H au 51 37 27 19.

Département 88

Vds MD + 2 paddles + 1 jeu. Vds 8 jx (Sonic 2, TF4, Eswat, Desert Strike, Hellfire...) entre 150F et 250F. Tél. à Alexis au 29 34 01 97.

Département 91

Vds MD jap. + 3 jx Street of Rage, Street Smart, California Games, le tout : 650F. Tél. à Anthony entre 18H et 19H au 60 14 15 49.

Vds jx MD 50F à 200F ou échange European Club Soccer, Altered Beast, Forgotten Worlds, Zoom contre General Chaos, Fatal Fury ou Winter Olympics. Tél. à Ludovic au 64 93 04 36.

Département 92

Vds MD + 10 jx Street Fighter 2, Jungle Strike, Flashback, Rocket Knight, Fatal Fury, Thunder Force IV, Street Of Rage 1 et 2, Sonic 1 et 2 + 2 manettes, le tout : 2400F. Tél. au 47 60 92 85.

Département 93

Vends jeux MD John Madden Foot, Immortal, 688 Attack Sub, Sports Talk Baseball F92, Road Rash, European Club Soccer, Feary Tale, prix de : 250F à 150F ou le tout : 1500F. Téléphoner à Franck au 48 59 37 28.

Vends Mega CD complet console modifiée USA cd USA 4 manettes dont 2 infra rouge 6 jeux + 2 jeux CD Hook, Night Trap + CDX Pro + Action Replay + Game Genie + nombreux codes, prix : 3500F à débattre. Tél. à Gilko au 48 30 83 53 ou écrire à BLOT Gilko, 49 Rue J.B. Lecoutoux, 93700 DRANCY.

Vds jeux MD Mortal Kombat, Street Fighter II, Aladdin, Fil7, General Chaos, Blades of Vengeance, Fifa Soccer, Sonic Spinball, prix : 250F à 300F. Tél. ap. 19H au 48 30 99 73.

Vends MD jap. avec 2 jeux (Sonic, Donald) prix : 600F. Téléphoner à Cédric au 43 01 86 11 urgent.

Département 94

Vends MD 1 + 6 jeux (TF4, Gynoug...) état neuf sous garantie, prix à débattre. Téléphoner au 45 93 39 20.

Département 95

Vends sur MD 45 jeux entre 150F et 250F tout style. Demander Samuel au 30 72 91 32.

Vends jeux MD Phantasy Star III : 250F, Galaxy Force II : 150F, Another World : 150F, Super Monaco GP : 200F, Flashback : 200F. Téléphoner au 39 94 41 31.

Vends jeux pour MD Super Thunder Blade, Budokan, S. Hang On, Strider, Gain Grounds, Toe Jam Hand Earl, Wrestle War, prix : 120F pièce, James Bond 007 the Duel : 150F, T2 Another World, Batman Returns : 160F et cherche Predator 2. Contacter Christian au 34 48 92 97.

Vds sur MD Alex Kidd in The Enchanted, Castle, Rambo III, prix à partir de : 150F l'un. Tél. à Romain ap. 16H30 : 34 50 23 50.

Vds Thunder Force 4, PGA Tour Golf 2 : 200F, Arcus Odyssey, Lemmings, G.Gladiators : 150F, Cyberball, Fatal Labyrinth : 100F, Mega Force 1 au 22 : 15F chaque (sauf n°1 : 50F). Ecrire à Frédéric CARON, 9 Rue du Professeur Picard, Bât. 1, Esc. 2, N°3, 3e étage, 95170 DEUIL LA BARRE.

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. • Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition).

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐

☐ ★ MEGADRIVE ★ ☐ ★ MASTER SYSTEM ★ ☐ ★ GAME GEAR ★ ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 26

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 103, Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

MC GAMES

L'émission Video Games de la bande FM, vous donne Rendez-vous tous les mercredis, de 14h à 15h sur

VOLTAGE FM 96.9

Bientôt dans toute la France. Pour connaître votre fréquence, appelez le 16 (1) 48 89 22 20

NOS PARTENAIRES

VIRTUAL DREAM
Le rêve virtuel devient réalité
Le leader de la 3DO
Votre 3DO Panasonic pour
1370 F X 4
Commander au 16 (1) 42152060

CONSOLES GAMES
Le spécialiste Sega et Nintendo
Tous les jeux testés aux prix
les plus bas, au 16 (1) 69387465
ou sur 3615 ALLGAMES*
Consoles Games

SUPER POWER
le mensuel des consoles NINTENDO

MEGADRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - MASTER SYSTEM
MEGA force
le 1er mensuel des consoles SEGA

ROBOCOP TM & © 1993 Orion pictures Corporation. All rights reserved.
TM designates a trademark of Orion pictures Corporation.
THE TERMINATOR TM & © 1984 Cinema'84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. TM designates a trademark of Cinema'84.
Licensed by Hemdale Film Corporation. Sublicensed by Bethesda Softworks. Game Coda © 1993 Virgin Games.
All Rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. SEGA Game Gear™ and Sega Master System are trademark of Sega Enterprises Ltd.